人気ソフト36タイトル大攻略!!

1999年 8 月27日発行(隔週金曜日発行)第5巻第22号通巻111号

電撃攻略Station

ステーション

凝縮情報大放出
超人気タイトル攻略特集

SPECIAL Vol.11

ファイナルファンタジーVIII
サガ フロンティアII
デビルサマナー ソウルハッカーズ
SILENT HILL
モンスターファーム2
エースコンバット3
etc.



電撃プレイステーション
8/13・27合併号第1付録

'99年前期PSソフト大攻略

『FFVIII』DISC4、『サガフロII』ラスダン攻略も完全掲載!!



電撃プレイステーション8/13・27合併号第1付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.11

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

8/13・27合併号第1付録

電撃攻略Station SPECIAL Vol.11 『FFⅧ』DISC4情報まで人気タイトル集中の第1弾!
電撃プレイステーション

人気ソフト36タイトル大攻略!!

1999年 8 月27日発行(隔週金曜日発行)第5巻第22号通巻111号

電撃攻略Station

SPECIAL Vol.11

凝縮情報大放出
超人気タイトル攻略特集

ファイナルファンタジーⅧ
サガ フロンティアⅡ
デビルサマナー ソウルハッカーズ
SILENT HILL
モンスターファーム2
エースコンバット3
etc.



電撃プレイステーション
8/13・27合併号第1付録

'99年前期PSソフト大攻略

『FFⅧ』DISC4、『サガフロⅡ』ラスダン攻略も完全掲載!!

電撃攻略Station SPECIAL Vol.11

●デザイン／羽沢組　●イラスト／伊藤勇太（©1999スクウェア）　●編集／松崎啓太郎、宮田公彦、高橋智也、宮崎洋平、久本希世史　●ライター／中村泰宏（CHI）、田島勝、城イドム、佐藤光伸、岩崎誠、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、中鉢貴之、片山和哉、渡部秀、福留一輝、佐藤智也

※データ欄の略称　AC…アナログコントローラ（DS：デュアルショック）　AJ…アナログジョイスティック　GC…ガンコン　M…マウス　MC…メモリーカード　MT…マルチタップ　NC…ネジコン　TC…対戦ケーブル　PS…ポケットステーション



まんが／岩瀬さとみ

掲載ゲームタイトル

ページ順

あいうえお順







まんが／東京都 若白髪タコ美さん

ファイナルファンタジーVIII

●発売日／99年2月11日●価格／¥7,800（CD4枚組）
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(7ブロック)

ゲーム開始〜アルティミシア城まで、すべてを極める徹底攻略!!

DISC4完全攻略

戦いの大詰めとなる、DISC4の冒険を完全攻略!!　本誌記事でも語られなかった、ラストダンジョンのすべてがいよいよ明らかに!!

前作の記録を塗り替え、ＰＳ史上最高の評価と販売本数を記録した、『ファイナルファンタジーVIII』。4枚組という壮大な冒険に詰められた数々の謎とデータを、一挙に大放出していくぞ。そこでまずは、本誌記事でも触れられなかったDISC4の攻略を初公開していこう。DISC4へ突入したあとのストーリーチャート、中ボス攻略、そしてラストダンジョンとなるアルティミシア城での戦いなど、クライマックスへ向けてのラストスパートを徹底追跡していくのだ。とくにアルティミシア城では、封印を解くために倒さなくてはならない8体のしもべたちとの、エンカウント方法や戦闘攻略を詳しく紹介。これを読めば、DISC4で詰まっている人も必ずや道が開けるハズ。エンディングも真近だ。

DISC4チャート

アデルの部屋でアデルを倒す
▼
ジャンクションチェンジ
▼
時間圧縮世界で魔女を倒し海岸へ
▼
アルティミシア城内へ
▼
能力の封印を解いていく(※)
▼
最終バトル
▼
エンディングへ

※すべて解く必要はない

◉アデルはどこにいる?

DISC4で最初に詰まるのは、アデルの部屋への行き方だろう。サイファーを倒した時点でルナティック・パンドラを出ることはできなくなっているので、出口を探している人も多いだろうが、正解は右の写真の位置。DISC4に入ると、ここにあるリフトを通って、上に行けるようになっているのだ。この先にアデルがいるぞ。ここからの展開は、とにかく早いのでセーブと準備を万全にして進もう。


▲DISC4に入ったら、この位置にあるリフトを伝って、上へ登って行く。

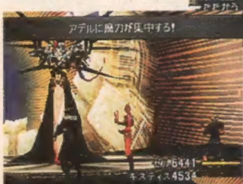
◉アデルとの戦い方

DISC4最初のボス戦は、リノアを取り込んだアデルとの戦いだ。この戦闘では、アデルに対して全体攻撃をするとリノアまでダメージを受けてしまう。リノアが倒れるとゲームオーバーなので、彼女のＨＰには注意して戦おう。アデルは、リノアからドレインでＨＰを吸収し、各種攻撃魔法を使って攻撃してくる。できるだけ全体攻撃魔法は使わず、メルトンなどで防御力を下げて物理攻撃をしていこう。リノアはドレインによって徐々にＨＰが減っていくので、ときおり回復してやるか、リジェネをかけてあげよう（リノア自身からリジェネをドローできる)。なお、「アデルに魔力が集中する」というメッセージが出たら、アデルは次に必ずアルテマを使ってくる。このときはパーティの回復に専念しよう。

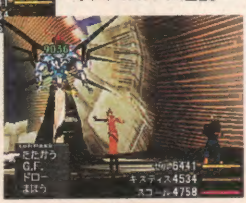




▲アデルは、攻撃前にリノアのＨＰをドレインする。リジェネをかけるか、シェルをかけてダメージを半減させてあげよう。リノアのＨＰに注意。



▲戦闘中このメッセージが出たら、次にくるのはほぼ確実にアルテマだ。パーティのＨＰをチェック!!



▶全体攻撃は極力控え、アデルを単体で狙っていく。やむを得ず使うときはすぐにリノアを回復だ。



◉魔女との戦い方

時間圧縮された世界での戦い。２タイプの魔女（魔女１＆魔女２）が次から次へと現れ、合計10体倒したところで最後の魔女（魔女３）が登場する。魔女１と魔女２の能力に大差はない。基本的に各種魔法攻撃を使ってくるので、リフレクやG.F.カーバンクルがいればそう怖くない。敵のＨＰは低いのでしっかりジャンクションしていれば通常攻撃で十分対処できるはずだ。自信がなければ、サイレスなどで魔法を封じてしまうといいだろう。しかし、最後の魔女３になるとさすがに強敵。５からカウントダウンを始め、１になるとアルテマを放ってくる。タイミングを見極めてＨＰを回復しておこう。魔女３にはとくに弱点はないので、地道に戦っていくしかないぞ。敵のレベルは固定なので、低レベルクリアを目指しているとチト厳しい。





▲次々に現れる魔女の軍団。魔女１を６体、魔女２を４体の合計10体倒せば、ようやく魔女３の登場となるぞ。



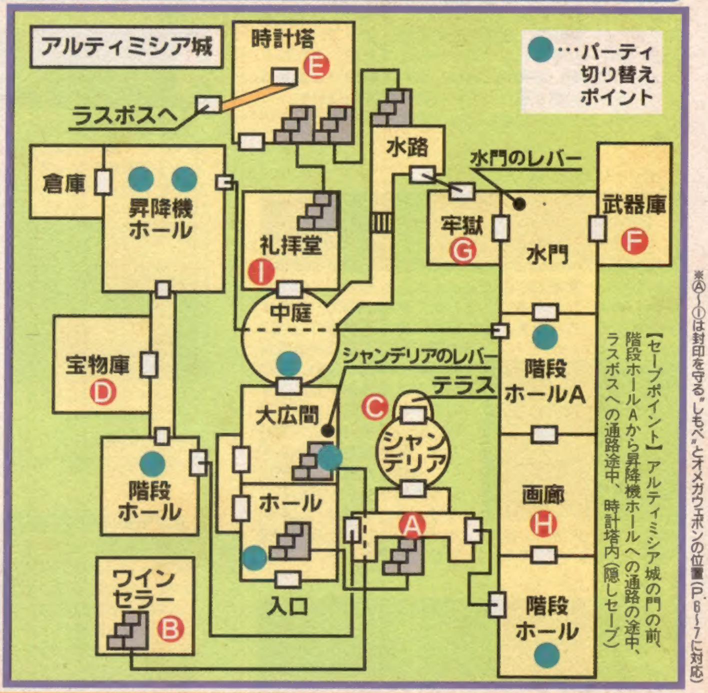
▶10体倒したところでいよいよ魔女3の登場だ。アルテマがくるタイミングを見極めよう。

▲魔女1、魔女2はそう強くない。通常攻撃でもOKだが、G.F.を使えばなおラクだぞ。

まんが／秋田県　ぞうさん

アルティミシア城での戦い方を徹底チェック!!

時間圧縮の世界で歴代の魔女を倒せば、いよいよアルティミシア城へ突入となる。城内に入ると魔法やドロー、特殊技といった8つの行動が封印され、通常攻撃以外何もできなくなってしまうのだ。城の中にいる8体のしもべを倒すごとに、封印を1つずつ解除できるので、まずはこのしもべを倒すことが先決。しかし、この状態からワールドマップに出ることも可能なので、一度外に出て態勢を整えておくといい。



【セーブポイント】アルティミシア城の門の前、階段ホールAから昇降機ホールへの通路の途中、ラスボスへの通路途中、時計塔内（隠しセーブ）

※Ⓐ〜Ⓘは封印を守る"しもべ"とオメガウェポンの位置（P.6〜7に対応）

◉城の外に出るには?

城門に続く鎖の左側に並んでいる扉の前で○を押すと、ワールドマップに出ることが可能（当然戻ることも可能）。扉は3カ所あり、それぞれ出口が異なるぞ。



DISC4でラグナロクに戻るには?

DISC4で外に出ると、ラグナロクはエスタ大陸のカシュクバール砂漠（写真参照）に着陸している。ラグナロクには歩いて戻ることはできないので、チョコボを使う必要がある。3つの扉のうち一番上か真中の扉を抜け、手近なチョコボの森へ。そこでチョコボをゲットし、浅瀬を渡って南下していくのだ。ここでは、中央の扉から外へ出た場合の順路を紹介するので参考にしよう。



ラグナロク内で買い物もできる?

DISC4に入ると、街などの施設には入ることができなくなっている（チョコボの森やダンジョンはOK）。一見、買い物をすることができなくなっているようだが、実はラグナロクの中にCC団のジョーカーが乗り込んでおり、アイテムショップとジャンク屋を兼ねた商売を始めているのだ。なお、CC団のイベント（P.32参照）を終わらせておけば、彼らが乗り込んでくるイベントが発生するぞ。


◀ジョーカーはこの場所にいる。アイテムの補充が可能だ。

①扉から外に出る

中央にある扉を抜けると、セントラ大陸のセレンゲッティ平原に出る。セントラ遺跡のすぐ側だ。そこから北へ行き、チョコボの森へ向かおう。そう苦労しないで見つけることができるハズだ。



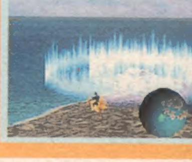
②チョコボに乗って移動

チョコボの森に着いたら、すぐさまチョコボをゲット。チョコボをゲットする方法はもうわかっているハズ。セントラ遺跡を横目に見ながら南の浅瀬に向かって進んで行こう。



③チョコボで浅瀬を迂回

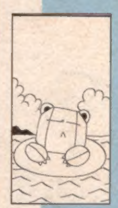
浅瀬をチョコボで乗り切って、一度イデアの家がある方向へ向かい、グッドホープ岬のある陸地に上がる。あとはアルマーシ山脈を、ひたすら東に向かって突き進もう。ラグナロクはすぐそこだ。



④ラグナロクへ

あとはタル山脈の合間をすり抜けるようにしてカシュクバール砂漠へ向かえばOKだ。ラグナロクの側には新しい扉があり、一度入っておけば、4つ目の扉として利用できるようになるぞ。







まんが／埼玉県　行世結希さん

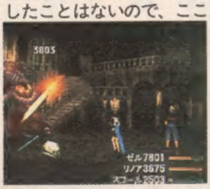
城内に待ちうける8体のしもべを撃破せよ!

城内では、アイテム、まほう、G.F.、ドロー、コマンドアビリティ、特殊技、戦闘不能の回復、セーブの8つの行動が封じられる。しもべを1体倒すごとに、どれか1つ（自分で選択）を解除できる。すべて解除する必要はなく、自分で必要と思ったものだけ解除すればOK。ここでは全しもべとの出会い方とその攻略法を紹介していこう。

Ⓐ◉スフィンクス

アクセス ホールの2階にいる。階段を上がってすぐのところに姿が見えているので、接触すればOK。エンカウントするために必要なことはとくにない。

おそらく一番最初に戦うことになるしもべ。この時点でキャラは「たたかう」ことしかできないので、ひたすら攻撃していればOK。敵の行動は遅く、攻撃力もたいしたことはないので、ここまで戦いぬいてきたキャラならば何の問題もない。スフィンクスのHPが0になるとアンドロに変化。攻撃方法が魔法メインに切り替わるが、弱さはあいかわらず。むしろ倒したあと、最初に何を解除するかが問題となってくる。やはり「まほう」か「ドロー」あたりが妥当なところであろう。

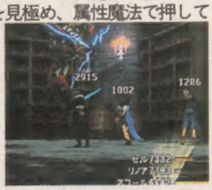


▲最初だけあって弱い。単純に攻撃しているだけでOK。

Ⓑ◉トライエッジ

アクセス まずは、シャンデリアの上に乗る。するとシャンデリアが落下し、衝撃でワインセラーに続く扉が開く。その扉を抜けた先にいる。

2番目に相手にするのにちょうどいい強さ。弱点は炎と冷気のどちらか一方。弱点の属性で攻撃するたび、炎と冷気が切り替わるようになっている。魔法が使えるようになっているなら、弱点を見極め、属性魔法で押していこう。弱点の属性なら4倍のダメージだが、もう一方（そのときの弱点が炎なら、冷気のほう）はダメージ0となるので注意。また、敵の攻撃は、雷属性なのであらかじめ属性防御ジャンクションで雷を吸収できるようにしておけば楽に勝てるはずだ。



▲弱点以外の属性で攻撃すると、反撃で全体攻撃がくる。

Ⓒ◉コキュートス

アクセス 大広間の切り替えポイントで、一方のパーティがレバーを押さえる。そこでパーティを切り替え、もう一方がシャンデリアを通ってテラスへ。

会うためには、パーティ切り替えが必要になってくるしもべ。大広間の切り替えポイントにあるレバーは、押さえている限りシャンデリアが落下しなくなる。一方のパーティがそこを押さえておけば、もう一方がシャンデリアを渡って先に進めるというワケだ。戦闘では、グラビデが効くのでこれを中心に戦っていれば問題はない。貴重なホーリーがドローできるので、「ドロー」が解除されている状態で戦いたい。なお、死に際になるとアルテマを使ってくるので注意。



▲トドメを刺せそうになったら、アルテマに備えHP回復。

Ⓓ◉カトブレパス

アクセス まずは中庭で宝物庫のカギを入手し、それで宝物庫に入る。そこにある4つの棺を、すべて開いた状態にする。これで、宝物庫の中に出現する。

宝物庫のカギについては下を参照。棺は、どれかを調べると「調べた棺と両脇の棺の開閉状態が反転」するというパズルになっている。初期状態なら、何も考えず全棺を1回ずつ調べればOK。ただし出入りしても初期状態に戻らないので注意が必要だ。戦闘では、地や水属性の攻撃を中心にして、雷属性の攻撃はしないように（吸収される）。貴重なメテオのドローもプレイヤーのレベルに関係なくできるので忘れずに。サンダガなど、雷属性の攻撃を多用してくるので、雷を吸収できれば簡単に倒すことができる。属性防御ジャンクションであらかじめ備えておくように。ただし、最後に放ってくるメテオには注意すること。



▲雷属性の攻撃を吸収することができれば有利に。

水門のカギと水路の開閉

宝物庫のカギは、水門を閉じないとマップ上に表示されない。その水門を閉じるには、水門のカギが必要となってくる。水門のカギは倉庫にあるが、そこに行く手順は複雑。まず、昇降機ホールの左側のエレベータに軽いパーティ（注1）を乗せ、そのままパーティを切り替える。そして、もう一方の重いパーティを右側のエレベータに乗せよう。これで、軽いパーティが上に運ばれ、倉庫に入ることができるようになるのだ。ちなみに、宝物庫のカギはマップ上に表示されていなくても存在はしている。噴水の近くで、◎を連打しながら歩いていればゲット可能だ。

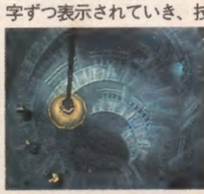
▶対になったエレベータを使うには、パーティの「重さ」を調整すること。



Ⓔ◉ティアマト

アクセス 時計塔の上にある振り子の側に行き、振り子が近寄ってきたところで◎を押して振り子に乗る。その振り子の先にあるテラスに行けば出会える。

時計塔にある振り子に乗るときは、下の写真の位置で待ち、もっとも近づいたところで◎ボタンを押そう。そう難しくないので、位置さえわかっていれば乗ることはできるぞ。ティアマトは、バハムートによく似たしもべで、これといった弱点もなく、攻撃力も高い強敵だ。カウントダウンのかわりに「ダークフレア」の文字が1文字ずつ表示されていき、技名の完成と同時に放たれる。トリプルがけのアルテマなど、持てる最大級の攻撃で一気に倒してしまうのが一番だ。それでも間に合いそうにないなら、事前にHPを回復し、念のため全員にシェルをかけておこう。確率は低いが、スロウで技名の完成を遅らせることもできるぞ。


▲この位置に立って、振り子が近づくのを待とう。





まんが／兵庫県　もやしさん

（注1）キャラにはそれぞれ「重さ」が設定されており、パーティ3人の合計値が軽いほうを先に左側のエレベータに乗せる必要がある。キャラの重さは以下の通り。アーヴァイン：6、スコール：5、ゼル：4、キスティス：3、リノア：2、セルフィ：1。女性3人、男性3人に分けるのが一番わかりやすい（女性チームのほうが軽い）。

F ◉ガルガンチュア

アクセス 武器庫のカギを入手し、それを使って武器庫に入ればOK。武器庫のカギは時計塔に続く、つり橋の上にあるが、歩いて移動しないと落下するので注意。

武器庫では、まずはバイセージ、ゴーマニ、ドロマニのザコとの戦いが発生。これらを倒したあとに、ガルガンチュアの出現となる。とくに弱点の属性はないが、HPも高くないので、ある程度の封印を解いたあとなら、問題はないだろう。ただ、物理攻撃を加えたあとのカウンターや、パーティ全体をスロウ＋カーズにする「イービルアイ」には注意。なお、高い確率でゾンビが効くので、ゾンビ状態にしたあとでレイズや蘇生などをかければ、一撃で仕留めることも可能だ。



▲ゾンビがあるなら、ゾンビ→レイズのコンボで。

武器庫のカギの取り方

つり橋の上にある武器庫のカギは、歩いて(⊗を押しながら移動)渡らないと衝撃で橋の下に落下してしまう。一度落下すると、カギは水路に流れ着くことになるので、そこまで戻って拾ってこなくてはならない。ただし、先に水門を閉じていた場合、鉄格子の奥に入り込んで取れなくなってしまうので注意。その場合は、もう一度水門を開け、水を流してやればOK。

G ◉ウルフラマイター

アクセス 牢獄に入ると扉が閉まって閉じ込められるが、牢獄内の死体が牢獄のカギを持っている。これを入手すれば、牢獄の内部にウルフラマイターが出現する。



▲グラビデを使えばメッセージが出る。チト間抜け。

本人が言うメッセージにある通り、体力と精神が異常に高く、物理攻撃も魔法攻撃もほとんど効かない。効果があるのはメルトンとグラビデのみ（使ったときにメッセージが出る）。逆に言えば、グラビデ（あるいはG.F.ディアボロス）を使っていけば簡単に倒せるということだ。また、相手の攻撃に関しては、かなりの高確率でブラインが効くので、暗闇状態にしておけばOK。ご丁寧にグラビデをドローできるので、それを放っているだけでもよい。

水路への入り方は？

牢獄には水門の部屋と水路に通じる2つの扉があるが、水路へ通じる扉は部屋の外からカギがかけられている。この水路側の扉を開けるポイントは、実は礼拝堂にあるパイプオルガンにあるのだ。パイプオルガンは、コントローラの8つのボタンを使って音を出すことができるが、これを8音同時に鳴らす（すべてのボタンを同時に押す）と、中庭から水路に通じる鉄格子が開くのだ（ただしその前に水門を閉じておく必要がある）。これで、以降は牢獄と中庭を行き来ができるようになり、城内での大幅な時間短縮が望めるぞ。タイムアタックを目指している人は、ぜひ活用しよう。



▲水路ではロゼッタ石も手に入るのだ。

H ◉ドルメン＋アリニュメン

アクセス 先に小さい絵をいくつか鑑賞し、巨大な絵を調べる。するとここでこれまでに見た絵のタイトルが表示されるので、そこから3つを選択。正解すれば出現。

会うまでがもっとも難しいしもべ。一番大きな絵の前で、その絵の正しいタイトルを3つ、順番に入力する必要がある。ここで出現する選択肢は一度調べた絵だけなので、とりあえず画廊にあるすべての絵を調べておくといい。具体的な正解の割り出し方は下を参照しよう。戦闘では、メルトンで体力を0にして戦っていけばOK。ときどきアリニュメンを召喚するが、そちらは弱いので通常攻撃であしらおう。シェルやリフレクの効果を無視する「メガ波動砲」には注意。



▲メルトンをドローしつつ放っていけばOK。

絵の暗号の解きかた

画廊の小さい絵は12種類ある。それぞれのタイトルからⅠ、Ⅴ、Ⅹの文字だけを抜き出して整理してみよう。それぞれ、「Ⅰ」～「Ⅻ」のローマ数字に変換できる(例えば、「VIATOR」なら、Ⅴ1つ＋Ⅰ1つで「Ⅵ」になる)。次に床に注目。床には巨大な時計が描かれおり、実はこの時間が正解を示しているのだ。短針、長針、秒針が示すローマ数値の順に、タイトルを入れればOK。



◀正解はⅧ→Ⅳ→Ⅵ。面倒な人は、この画面の通り入力しよう。

I 最強ボス オメガウェポン

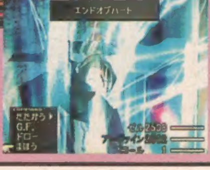
アクセス 右階段ホールのひもを引いて鐘を鳴らす。鐘は1分間（実質48秒くらい）鳴っているので、その間に礼拝堂に行けばOK。ただし、パーティ切り替えを使わないと間に合わない。

あらかじめ戦うパーティを中庭に待機させ、もう一方のパーティでひもを引く。すぐさまパーティを切り替え、中庭から礼拝堂へ向かおう。そうしないと間に合わないのだ。なお、このボスは封印解除とは関係ない。ラスボス以上の実力を持つおまけボスなので、半端な力で倒すことは不可能。ひとまずは放っておいても問題はないぞ。

具体的な戦い方は、まずはパーティ全員のHPを9999にし、蘇生魔法と英雄（聖戦）の薬をできるだけ多く、全員に持たせておく。戦闘に入ったら、ゼルやスコールなど強力な特殊技を使えるキャラにオーラをかけ、ひたすら特殊技を狙っていこう。キャラが瀕死状態になったら英雄の薬を使い、無敵の間にケリをつけてしまおう。なお、英雄の薬はラグナのカードをカード変換すれば100個入手できるぞ。



▲メギド・フレイムは全員に一律9998のダメージ。HPが9999ないと全滅だ。



▶エンドオブハートなど、強力な特殊技を使えなければ話にならないぞ。





まんが／山形県 日野晴火さん

フローチャート

DISC1～DISC3までのストーリーチャートを完全網羅!! ゲームに詰まったら、これを参考にして、感動のエンディングを迎えよう。

ゲームスタート

バラム・ガーデン

- 保健室を出たらキスティスと渡り廊下を手前に進む
- 教室の自分の席の学習パネルを調べて「予習と復習」を選択し、G.F.の登録確認をする。

G.F.ケツァクウァトル、シヴァを入手

- 入手したG.F.をスコールにジャンクションする
- 生徒たちと話しているキスティスに話しかける
- エレベータで1階へ
- 正門でキスティスを仲間に加え、ワールドマップへ出たら東の方角にある炎の洞窟へ
- 洞窟前で2人の教官と話したあと洞窟内へ
- 洞窟奥でイフリートと戦闘し、倒す

G.F.イフリートを入手

- 洞窟の入口に戻って2人の教官と話す
- バラム・ガーデンの学生寮に戻る
- 自室のベッドを調べて、制服に着替えたら1階ロビーへ
- キスティスとシドの話を聞いたあと駐車場へ

バラム街

- 車で道路を進み、バラム街に着いたら港から高速上陸艇に乗る

ドール公国

- 船内でキスティス、ゼル、サイファーの3人に話しかけたあと、外の様子を見に行く
- 海岸に着いたらサイファー、ゼルにG.F.をジャンクション。その後、中央広場へ向かう
- 中央広場の右上の道路を奥へ進むとガルバディア兵とのイベント戦闘に突入する
- 戦闘終了後、サイファーに話しかける
- 画面が切り替わったらサイファーに2度近寄る。その後、サイファーを追って電波塔へ
- 崖の上でセルフィ登場。その後、電波塔入口へ
- セルフィがパーティに加わる

ジャンクションチェンジ

- 電波塔内に入ったらリフトに乗って2階へ
- 電波塔復旧後、ビッグス、ウェッジ、エルヴィオレとの戦闘イベントに突入

エルヴィオレからG.F.セイレーンをドロー

- 電波塔を出ると時間制限イベントが発生。X-ATM092から逃げつつ海岸へ向かう

バラム・ガーデン

- 港でサイファーに置いていかれる。その後、ワールドマップを歩いてバラム・ガーデンへ
- バラム・ガーデンに戻り、図書館へ続く通路の前にいるサイファーに話しかける。校内放送を聞いたら2階教室へ
- 2階の教室前廊下へ行き、ゼル、雷神、風神の3人に話しかける
- 認定式が終わったら再び2階教室前廊下へ
- 学生寮に戻り、自室のベッドを調べてSeeD服に着替えたらセルフィと話す
- パーティイベント
- 自室で私服に着替えてから訓練施設前にいるキスティスに会う

ジャンクションチェンジ

- 訓練施設の一番奥にある「秘密の場所」に行くと、キスティスとの会話イベント発生
- 秘密の場所でのイベント終了後、訓練施設から出ようとすると戦闘イベントに突入
- 戦闘イベント終了後、学生寮の自室に戻る
- 翌朝、セルフィに起こされたらカードリーダー前の広場へ集合
- シドの話が終わったらワールドマップへ出てバラム街へ

ジャンクションチェンジ

バラム街

- 駅の改札にいる駅員に話しかけ、ティンバー行きの切符(3000ギル)を購入して列車に乗る

列車内

- SeeD専用キャビンに入り、ゼルに近寄るとラグナ編に移行

ラグナ編1

ジャンクションチェンジ

- ティンバーの森を一番奥に進んだところにある車に乗り込んでデリングシティへ
- デリングシティに着いたら右側の道に沿って奥へ進み、ショッピングモールへ行く
- ショッピングモールのガルバディアホテルに入り、ロビー右手にある階段を降りてバーへ
- ホテルのバーでのイベントが終了するとスコール編へ戻る

ティンバー

- ティンバーに着いて、駅で男に話しかけられたら「まだフクロウはいますよ」を選択
- アジトの通路を奥へ進んで左側の部屋に入り、リノアと会話後、もう1度リノアと話す
- ゼルたちがいる車両に戻って、左奥の扉から作戦会議室の中に入る
- 部屋の外に出たらワッツに話しかけ、「OKだ」を選択
- 大統領誘拐作戦を実行。列車上での一連のイベントを終了させる
- "話し合い"に向かう前にリノアに話しかけ「OKだ」を選択
- 戦闘イベント終了後、作戦会議をしているリノアに話しかける
- 作戦の実行部隊を編成する

ジャンクションチェンジ

- ワッツに話しかけ、「OKだ」を選択
- ティンバーに到着して、ワッツと別れたあとティンバー・マニアックス社の隣の民家へ向かう
- おばさんから放送局までの行き方を聞いてからパブへ行き、酔っ払いに扉の前をどいてもらう
- 扉から裏通りを抜けて、奥の階段を上がる
- 階段上でのイベントを終えたら、そのまま奥へ進んで放送局の中へ
- 放送局でのイベント終了後、パブに戻り、ティンバー・マニアックス社の隣の民家へ
- 民家の2階でキスティスに2回話しかける
- 民家を出たら学園東行きの列車が出ている駅のホームへ向かう
- ホームから学園東行きの列車に乗る

列車内

- 列車内でセルフィと話したあと、ゼルに話しかけて「しばらくほおっておこう」を選択

ワールドマップ

- 駅の北西の方角にある谷間の森へ

谷間の森



▲視点を北西に変えると谷に挟まれた森が見える。

ジャンクションチェンジ

ラグナ編2

- 発掘現場を奥へ進んで崖へ
- スコール編に戻る

ガルバディアG

- 谷間の森を抜けてガルバディア・ガーデンへ





まんが／徳島県 飛鷹みさぎさん

ファイナルファンタジーVIII

ガルバディア・ガーデン

- 正門でキスティスがパーティから離れたあと、2階応接室に入ってゼルに話しかける
- ゼル、セルフィ、キスティス、リノアの4人に話しかけたあと、入口のドアに近づく
- スコールが応接室を出たら、1階のホールへ向かう。途中で雷神、風神に話しかけられる
- カードリーダー前でキスティスと話したあとガーデン入口へ
- ガーデン入口でリノアに話しかける
- ドドンナから魔女暗殺計画の任務を聞いたあとアーヴァインが仲間に加わる
- ゼル、セルフィ、キスティス、リノアのうち誰か1人に話しかけ、パーティを編成する

ジャンクションチェンジ

- ワールドマップへ出たらガルバディア・ガーデンの南西にあるガルバディア駅へ

列車内

- 階段を上がって駅員に話しかけ、デリングシティ行きの切符を買う
- 列車に乗ったあと乗降口に近づくとアーヴァインたちが乗り込んでくる
- 奥の車両に進んでセルフィとアーヴァインの会話を聞いたあと、手前の車両に戻る
- デリングシティに到着

デリングシティ

- 駅を出て駅前の広場へ
- 画面手前のバス停から【カーウェイ邸前】行きのバスに乗る(徒歩でも可)
- 1つ目の停留所で降り、屋敷の入口(道路の反対側・画面右のほう)にいる警備兵と話したあとワールドマップへ
- ワールドマップを北東の方角へ進んで名もなき王の墓へ
- 墓の中に入ってすぐのところに落ちている武器に記された出席番号を調べる
- 墓を出てデリングシティに戻る
- カーウェイ邸の前にいる警備兵に墓で調べた出席番号を伝える
- 屋敷の中に入ったらリノアに話しかけ、そのあとカーウェイ大佐と会話
- 魔女暗殺計画の下見のため、全員で大統領官邸前へ行き、カーウェイの説明を受ける
- カーウェイが暗殺計画を説明し終わったら次は凱旋門へ移動する
- 凱旋門で自由行動となる
- 凱旋門からカーウェイ邸に戻る
- 暗殺作戦が決行され、パーティが2手に分かれる
- 【凱旋門チーム】リノアと会話後、凱旋門で待機
- 【狙撃チーム】画面左側の歩道を通って大統領官邸前へ行き待機
- 【凱旋門チーム】カーウェイ邸に戻ると部屋の中に閉じ込められる
- 【リノア】大統領官邸に忍び込み、魔女イデアに近づく

ジャンクションチェンジ

- 【凱旋門チーム】部屋の左側にある棚を調べてグラスを手にとる
- 部屋の左奥にある女神像にグラスを納めると隠し通路が現れるので、奥へ進む
- 地下水路を奥に進むとムービーイベント発生

ジャンクションチェンジ

- 【狙撃チーム】パレードの人混みに紛れて大統領官邸に進入
- リノアの行動と同じ方法で大統領官邸屋上へ進む
- 官邸内に入って通路を奥へ進むとシュメルケ×2との戦闘イベントに突入する

シュメルケから G.F.カーバンクルをドロー

- 官邸内の通路の床のハッチを調べてギミック時計の内部に入る
- ギミック時計の内部に置かれているライフルを取ると待機状態となる

ジャンクションチェンジ

- 【凱旋門チーム】地下水路を進んではしごのある場所から凱旋門の内部に出る
- はしごを上って部屋の左手前にあるスイッチを作動させる

ジャンクションチェンジ

- パレードカーでスコールがサイファーと対決
- 同じくパレードカーでスコール、アーヴァイン、リノアがイデアと対決

DISC 1 終了

ラグナ編3

ジャンクションチェンジ

- 空き家の2階で目覚めたらエルオーネと会話後、家を出る
- 空き家の隣にあるパブに入って、レインと会話したあと、キロスに話しかける

ジャンクションチェンジ

- 街の入口に行き、再びパブに戻って、2階にいるレインに話しかける
- 空き家の2階にあるベッドで休む

D地区収容所

- フロア7でゼルを動かしリノアに2回話しかける
- キスティスと会話後、部屋を出る
- フロア8で警備兵と戦い、武器を取り戻す

ジャンクションチェンジ

- フロア7でビッグス、ウェッジと戦闘
- フロア13でスコールを助け出す
- 【スコール】制御室の中央奥にあるパネルを調べる
- 【スコール】独房を出たら通路の奥にある扉を調べる
- 【ゼル】画面が切り替わるまで通路を右回りに走って、警備兵から逃げる

ジャンクションチェンジ

- 【スコール班】フロア13まで上る

ジャンクションチェンジ

- 【アーヴァイン班】フロア3まで下りる

ジャンクションチェンジ

- 【スコール班】フロア15の屋上でザコと戦闘
- 戦闘終了後、鉄橋を渡る。収容所が地面に潜り始めたら右方向へ移動する

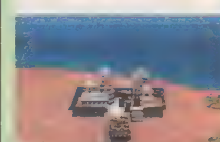
ワールドマップ

- 脱出後、砂漠でセルフィと会話
- メンバーを分ける。スコール班はバラム・ガーデンへ、セルフィ班はミサイル基地へ向かう
- 【スコール班】線路の左側(手前)を奥へ進んで列車に乗り込む

ミサイル基地

- 車に乗ったまま基地の中に入り、駐車場の左奥にある建物の中へ

ミサイル基地



▲デリングシティから南西の方角に道路を進むとミサイル基地にたどり着く。

- 建物に入ってすぐの部屋で左右の扉の間にあるチェッカーを調べ、左側の扉から中に入る
- M7エリア(床に表示)へ行って画面奥にいる警備兵と話す
- ランチャーリフトに行き、画面奥にいる警備兵に話しかける
- 再びM7エリアへ行って画面奥にいる警備兵と話す
- M3エリアに行って変電室の前の警備兵に話しかけ、変電室の中に入る





まんが／秋田県　ぞうさん

ファイナルファンタジーVIII

ミサイル基地

- 部屋の左側にある装置を操作して、電気系統に異常が発生したら部屋の外に出る
- ①ランチャーリフト前でコントロールパネルを操作し、着弾修正誤差を修正する　②管制室で発射装置を解除したあと、自爆装置を作動させる
- ※作戦を成功させるには上の①、②という、2つの行動をとることが必要。ただし、選択肢の選び方によって行動順は変化する（下記参照）
- 駐車場へ出ると入口付近で戦闘イベントが発生。その後、駐車場の左右両はじに移動してから中央付近に戻る

バラム・ガーデン

- スコール班がバラム・ガーデンに到着する場面に切り替わる

ジャンクションチェンジ

- カードリーダー前で教師に話しかけられる。（「わけわかんないな…」を選択すると戦闘に突入する）
- ロビーで風神、雷神と話す
- 1階の各施設に行って、生徒たちからシド学園長に関する情報を集める
- ロビーに行き、シュウを見かける
- エレベータで2階に上がり、教室前のろうかを奥へと進み、シュウと会話する
- 3階の学園長室へ行き、シドに2回話しかける
- エレベータに乗り、停電したあとスイッチを調べて、次に床を調べる
- はしごを降りきったら通路の手前にある床のハッチを調べる
- 画面右のはしごを降りきったら画面左下の扉から部屋に入る
- 画面手前にあるバルブを調べて次の層に続くはしごを出現させる
- 部屋を出て、新しく現れたはしごを下りる
- 階段を下り、奥へ進んではしごを昇る（はしごが倒れる）
- 部屋の右奥にある装置を調べてドームを開く
- 立てかけられたはしごを調べて「仕方ない～」を選択する
- 画面左下の緑色に光るライトのあるゲートを調べてはしごを下りる
- 手前のレバーを調べて奥の扉を開け、通路を奥へ進むと戦闘イベントに突入
- 戦闘終了後、奥へ進んではしごを降り、MD層の最深部にある装置を2回調べる
- シドに話しかけ、2階のろうかからデッキへ
- 2階奥のろうかでシュウと話したあと、学園長室へ

バラム・ガーデン

- 学生寮を出てロビーへ行くと教師に話しかけられる
- エレベータに乗ってマスタールームに着いたらシドに話しかける。その後、ノーグとの戦闘イベントに突入。

ノーグからG.F.リヴァイアサンをドロー

- 戦闘終了後、保健室へ行ってシドに話しかける
- 1階ロビーでシュウと話したあと、2階デッキへ
- 図書室へ行ってエルオーネと話す
- 学生寮を出ると校内放送が始まり、シドに呼び出される
- 2階デッキからフィッシャーマンズ・ホライズン（F.H.）へ

フィッシャーマンズ・ホライズン（F.H.）

- デッキでF.H.の住人と話す
- F.H.への通路を奥へ進み、突き当たりにいる男に話しかけてリフトに乗る
- 駅長の家の2階に行って、会話が終了したら、外に出て階段を上がる
- ガルバディア軍襲来のイベント発生後、F.H.駅前へ
- 駅前でガルバディア兵に襲われているドープ駅長を助けると戦闘イベントに突入
- 戦闘終了後、バラム・ガーデンに続く通路にいるアーヴァインに話しかける

フィッシャーマンズ・ホライズン（F.H.）

- バラム・ガーデンの校庭へ行き、セルフィに話しかける
- 校内放送でシドに呼び出されたらブリッジへ
- シドが校内放送でガーデンのリーダーにスコールを指名
- ライブイベントで演奏する楽器を選択する
- 学生寮を出て、渡り廊下でリノアと話す
- アーヴァインに2回話しかけて、駅長の家の前へ
- ライブが始まったら画面右へ移動して、地面に落ちている本を調べてリノアと話す
- 校内放送で呼び出されたら学園長室（ブリッジ）へ行く
- ニーダに話しかけて「そうだ」を選択する
- バラム街へ向かう

バラム街

- バラム街の入口でレンタカー屋のそばにいるガルバディア兵と話す
- 街の入口付近をウロウロしたあと再びガルバディア兵に近づく

ジャンクションチェンジ
※ゼルがパーティに入っていなかった場合

- ゼルの家に入って、奥の部屋にいるゼルの母親に話しかける
- ホテルに行き、入口の前に立っているガルバディア兵に話しかける

CHECK　変電室を出たあとの行動で進行ルートが分岐する…強行突破か？　それとも潜入か？

ＤＩＳＣ2のミサイル基地では、選んだ選択肢によって脱出までの進行ルートが2つに分岐する。下にあるのが、分岐のポイントと各ルートで必要な行動をまとめたものだ。「コントロールパネルを操作」では【着弾誤差修正】で目盛りを最大にしておくのを忘れずに。また、管制室奥の部屋の右側にある扉は爆発20分前（以下）にならないと通れない。自爆の時間は20分以下に設定しよう。なお、潜入ルートで作戦を終えると2レベルほど、SeeDレベルが上がるぞ。

分岐1　変電室前

変電室を出たあと、整備兵たちとの会話に選択肢が発生。

- バトルをする系の選択肢を選ぶ → 強行突破ルートへ
- バトルをする系以外の選択肢を選び続ける → 分岐2へ

分岐2　ランチャーリフト前

リフトの部屋の前で警備兵に呼び止められ、選択肢が発生。

- バトルをする、または逃げる系の選択肢を選ぶ → 強行突破ルートへ
- 「まだおとなしい～」→「素直に～」を選ぶ → 潜入ルートへ

選択肢によるルートの分岐

【潜入ルート】

コントロールパネルを操作
↓
階段前の兵士に話しかけ管制室へ
↓
管制室へ行き、イベント戦闘
↓
発射装置を解除し自爆装置を作動 → 駐車場でボス戦に突入!!

【強行突破ルート】

その相手（または追ってきた敵）と戦闘
↓
管制室へ行き、イベント戦闘
↓
発射装置を解除し、自爆装置を作動
↓
M6エリアに行き、階段下で倒れている兵士に話しかけ、IDカードをもらう
↓
コントロールパネルに【EDEA】と入力
↓
コントロールパネルを操作
↓
駐車場でボス戦に突入!!





まんが／愛知県　名古屋の妹さん

ファイナルファンタジーVIII

バラム街

- 港へ行って、犬を連れているガルバディア兵に話しかける
- ゼルの家に行ってゼルの母親に話しかける
- 港へ行って犬に話しかけたあと、犬を追ってバラム駅構内へ
- 雷神を追ってホテル前に行くと雷神との戦闘イベントに突入
- 戦闘終了後、すぐに風神、雷神とのイベント戦闘に突入する
- **風神からG.F.パンデモニウムをドロー**
- 戦闘終了後、バラム・ガーデンのブリッジでセルフィがトラビア・ガーデンに行きたいという

トラビア・ガーデン

- トラビア・ガーデンへ向かう



▲山に囲まれているので、視点を変えながらじっくり探そう。

- トラビア・ガーデンに到着
- 壁の金網を調べ、ガーデン内に入ったら通路を奥へ進む
- セルフィに2回話しかける
- 運動場へ行って、そこから出ようとするとセルフィが現れ、回想イベントに突入する
- ワールドマップへ出てイデアの家へ向かう

バラム・ガーデン

- バラム・ガーデンでイデアの家に近づく
- ガーデン内に戦闘指示の放送を流す
- リフトに乗って下に降りる
- キスティスに話しかける
- 校庭に行き、ゼルに話しかけ、そのあとリノアに話しかけたらブリッジへ行く
- **ジャンクションチェンジ**
- 【ゼル班】校庭の奥へ進む（ムービーイベント発生）
- 【ゼル班】スコールを追ってカードリーダーへ
- パーティ編成（3班に分ける）
- **ジャンクションチェンジ**
- 【スコール班】2階教室に入るとバラ・トルーパーとの戦闘イベントに突入
- 戦闘終了後、教室の女生徒に話しかけ、ブリッジへ

バラム・ガーデン

- 2階教室前の廊下で年少クラスのマークに話しかける
- 扉の前でスイッチを押し、非常口を開く
- 兵士と空中でバトル（ミニゲーム）
- 左方向に走り、ガルバディア・ガーデンに入る

ガルバディア・ガーデン

- リノアとともにガルバディア・ガーデン内へ
- パーティ編成
- **ジャンクションチェンジ**
- 2階の右側の通路の、右側の個室にいる男子生徒に話しかけて、カードキー【1】を入手
- スケートリンクを抜けた先の通路の右側の教室で男子生徒からカードキー【2】をもらう
- ホールから左下の通路を進み、左側の教室にいる女生徒からカードキー【3】を入手
- 1階のホール中央でケルベロスに接触すると起こる戦闘でケルベロスを倒す
- **G.F.ケルベロスを入手**
- 2階のエレベータでマスタールームへ行き、奥へ進むとサイファーとバトル
- 戦闘終了後、イデアを追って2階の大講堂へ向かう
- サイファーとバトル
- イデアとバトル
- **イデアからG.F.アレクサンダーをドロー**

DISC 2 終了

バラム・ガーデン

- 保健室を出てワールドマップへ
- パーティ編成
- **ジャンクションチェンジ**

イデアの家

- イデアの家に着いたらシドのあとを追って海岸へ行き、シドに話しかける
- イデアに2回話しかける
- 帰ろうとするとキスティスに呼び止められる

バラム・ガーデン

- バラム・ガーデンに戻ったら保健室にいるリノアのところへ向かう

ラグナ編4

- ラグナ編4へ移行
- 映画撮影のあと、ルブルムドラゴンとミニゲームでバトル
- 「ちょ、ちょっと待ってくれ」を選択
- **ジャンクションチェンジ**
- ルブルムドラゴンとの戦闘イベントに突入

バラム・ガーデン

- 保健室で目が覚めたら、バラム・ガーデンを出てワールドマップへ
- パーティ編成
- **ジャンクションチェンジ**

イデアの家

- イデアの家に行き、イデアに話しかけて【魔女の手紙】をもらう

白いSeeDの船

- 白いSeeDの船を探す
- 白いSeeDの船でリーダーに2回話しかける

バラム・ガーデン

- バラム・ガーデンの保健室へ行く

F.H.

- F.H.に着いたら線路沿いに右へ進み、海岸の駅へ向かう
- リノアを調べたあと、スコールを追ってきたイデアに話しかける
- パーティ編成
- 駅を出たらワールドマップから大塩湖へ

大塩湖

- **ジャンクションチェンジ**
- アバドンとバトル
- 戦闘終了後、さらに奥へ進みマップの中央を調べてエスタへの道を発見する

エスタ

- エスタの迷彩壁を登り、通路を奥へ進む
- **ジャンクションチェンジ**
- エレベータに乗る
- ジャンクションパーティの決定

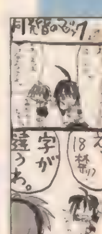
ラグナ編5

- エレベータ前にいる兵士に近づく
- 奥の入口前にいる兵士に近づく
- ムンバ→男→ムンバの順番に話しかける
- エスタ兵と戦闘
- 会話で「不安だ」を選択する
- **ジャンクションチェンジ**
- エスタ兵と戦闘後、エレベータで移動し、研究所から出る
- 白衣の男と会話後、再び研究所に戻り、エレベータに乗る
- エスタ兵と戦闘後、研究所から出て、オダイン博士の研究所へ
- オダイン博士の研究所でエスタ兵と戦闘後、中央のイスを調べて移動
- 2階でエスタ兵と戦闘
- コントロールパネルを調べロックを解除する
- 1階へ戻って奥の部屋へ行き、エルオーネを助ける

エスタ

- 大統領官邸から出る
- エスタを出てルナゲートへ向かう





まんが／神奈川県　暁斗也さん

ルナゲート

- ルナゲートに入り、女性職員に近づく
- 女性職員に続いて部屋に入り、白衣の男性職員に近づく
- 「…どこへだろうと行くさ」を選び、一緒に行く仲間を選択（パーティ編成）
- 【ゼル班】建物から出る
- パーティ編成
- **ジャンクションチェンジ**

エスタ

- 【ゼル班】エスタに戻り、オダイン博士の研究所へ
- 入口で研究所助手との会話で「そうだ」を選び、中に入る
- 研究所の2階でオダイン博士と会話
- 研究所を出るとミッションがスタートし、カウントダウン開始

ルナティック・パンドラ

- ルナティック・パンドラ内部で吹き飛ばされ屋外へ【ゼル班】行動終了

ルナサイドベース

- 白衣の男と会話後リノアに近づく
- 医務室に入り、奥の部屋に行く
- 医務室を出て制御室に行く
- 制御室の奥へ進みコントロールパネルに近づく
- 制御室を出てエルオーネに会いに行く
- エルオーネと会話後、一緒に医務室へ向かう
- イベント後、スコール1人で医務室へ行く
- リノアを追って制御室へ
- リノアに近づくと吹き飛ばされる
- 制御室のコントロールパネルに近づく
- 制御室を出てロッカールームへ
- ロッカールームで、ガラスの向こうにいるリノアに近づく
- 更衣室に入って、宇宙服を調べる
- 宇宙服に着替えてリノアを追う
- リノアが宇宙空間に出てハッチが閉じたら引き返す
- 制御室に戻り、白衣の男と会話
- エルオーネと会話後シートに着く
- 向かってくるリノアをつかまえ、救出する
- ラグナロクに近づき、機内に入る
- **ジャンクションチェンジ**

ラグナロク

- ラグナロク内で、8体のプロパゲーターを倒す
- コックピットに続くエレベータに近づく
- 地上へ降りてリノアと別れる

ラグナロクハンガー

- ラグナロク内の客室へ行く
- 他のメンバーと合流後、コックピット内で他のメンバーと会話
- リノアを連れ戻しに魔女記念館へ
- **ジャンクションチェンジ**

魔女記念館

- 中に入り、リノアを連れ戻したらイデアの家に行く

イデアの家

- アンジェロを追って花畑に行く
- リノアと会話後、キロスからの無線が入ったという連絡を受ける
- 外に出ようとすると、イデアとの会話。その後、エスタ大統領官邸へ

エスタ

- エスタ大統領官邸に行き、大統領室内を奥へ進む
- ラグナと会話し、「アルティミシアを倒す作戦って？」を選ぶ
- オダイン博士との会話を進める
- ラグナに話しかけ、「いいだろう」を選ぶ

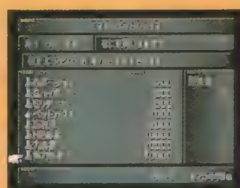
ルナティック・パンドラ

- ラグナロクでルナティック・パンドラへ向かう
- ルナティック・パンドラに接触
- ラグナロクを降りてルナティックパンドラ内に入る
- 突入口付近で風神、雷神とバトル
- 奥へ進みエレベータ2から1に乗り換え、さらに奥へ
- 最深部に続く通路で機動兵器8型B I Sとバトル
- 最深部でサイファーとバトル
- **ジャンクションチェンジ**

DISC3　終了

SeeDレベルを上げるためには…？

SeeDレベルを上げるための基本的な行動は、「戦闘でG.F.の召喚攻撃を使わずに敵を倒す」こと。給料をもらってから、次に給料をもらうまでの間に、召喚攻撃を使わずに倒した敵の数が多いほど、SeeDレベルは上がっていくのだ。特定のイベント終了後にレベルが上下することもあるが、SeeD筆記試験をこまめに受けていれば、高いレベルを保っていくことは可能（最高のSeeDレベルはA。その下に30〜1がある)。下の解答を活用してレベルAを目指そう。このほかにカギを握るのは、DISC1でSeeD認定試験に合格するまでの行動。以下に重要ポイントを挙げたので、チェックしておこう。



▲高価なアイテムも試験でSeeDレベルを上げておけば買い放題!!

■炎の洞窟の単位取得試験：残り時間5、6秒以下で時間制限イベントを終える。
■ドール公国の実地試験：①召喚攻撃を使わずに敵を80体以上倒す。②逃げるのはX-ATM092のみ（1回がベスト／P.16も参照)。③余計な私語をしない。④電波塔前の崖を飛び降りない。⑤時間制限イベントを短い時間内で終える（5分以内がベスト)。

SeeD筆記試験解答

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
第1問	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y
第2問	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
第3問	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N
第4問	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N
第5問	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N
第6問	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N
第7問	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	N
第8問	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y
第9問	N	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N
第10問	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	Y

	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
第1問	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N
第2問	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y
第3問	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
第4問	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N
第5問	N	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
第6問	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	N
第7問	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y
第8問	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N
第9問	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	Y	N
第10問	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N





まんが／埼玉県　行世結希さん

イベント【ストーリー編】

すでにゲームをクリアした人も必見!! 見逃しがちなイベントの発生条件や普通にプレイしていては気付かない意外な秘密を紹介するぞ。

ストーリー上には特定の条件を満たさないと見られないイベントがいくつかある。さらに、特定のポイントでないと入手不可能なアイテムもあるぞ。ここでは、そんなイベントの発生条件から結果まで、その詳細を解説していくぞ。もちろん、これらのイベントは発生時期を過ぎると2度と見ることはできないので、覚えておこう。



◀レアアイテムをもらえることも。



◀どれも必見のイベントばかりだ。

◉バトル計をもらえるポイント

バトル計がもらえるタイミングは、SeeD認定式が終わった直後。そこで、シドに話しかけるともらえるぞ。その後、下の表にある場所でバトル計の機能を追加してもらえるので、忘れずチェックすること。



▲バトル計がないと機能の追加は不可能。

バトル計(機能)入手のタイミング	機能
①SeeD認定式の直後にシドからもらう	戦闘レポート
②D地区収容所の10Fで300ギル払ってカードで勝つ	キャラレポート
③内紛時から訓練施設に現れるジョーカーにカードで勝つ	G.F.レポート

◉セントラ発掘現場の仕掛け

DISC1のセントラ発掘現場にある仕掛けを作動させておくと、DISC3のルナティック・パンドラでレアアイテムなどが入手できる。下の表を参照!!

岩を転がす

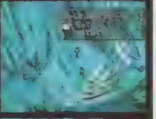
ダンジョンの西側の通路にある岩を調べればOK。岩の裏にはドローポイントもあるので、見逃さないこと。

ダイナマイト赤→青

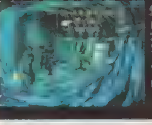
西側の通路の途中にあるスイッチを赤→青の順番に作動させる。なお、逆の順番で行うと片方が使えなくなってしまう。

古い鍵AB

1つは奥のハシゴを降りた通路に、もう1つははしごを降りて進んだ最初の分かれ道で入手可能。



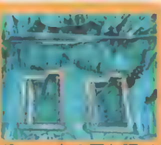
▶画面下の廃材を調べる(A)



◀Bは通路の左側に落ちている。

3つの扉の開け方

難題である3つの扉の開け方を伝授！ まず中央の扉を調べて、エスタ兵を落っことす。次に右の扉を調べ、いったん引き返して入口方面から回り込み、左の扉も調べ、ともに「いじってみる」を選んでおく。あとは、ダイナマイトを赤→青の順で作動させればOK。



セントラ発掘現場(DISC1)	ルナティック・パンドラ接触所(DISC3)
岩を転がしておく	早さの書を入手可能（第1、3接触ポイントより）
古い鍵を拾う(A)	ラブラブG入手可能（第1、2接触ポイントより）
古い鍵を拾う(B)	アルテマをドロー可能（第1、2接触ポイントより）
ダイナマイト赤→青	3つの扉の場所に行ける、「格闘王005」入手可能（第1、2接触ポイントより）
扉を3つ開けておく	フェニックスの羽、高出力発生装置などを入手可能（第1、2接触ポイントより）

◉ミサイル基地への突入メンバー選択

D地区収容所でのイベント終了後、ミサイル基地とバラム・ガーデンへの突入メンバーを決定することになる。メンバーはスコールとセルフィを除く4人から選べるが、ミサイル基地の突入メンバーにはアーヴァインとキスティスを組み込もう。残るリノアとゼルにはバラム・ガーデンで特別なイベントが用意されているので、スコールと一緒のパーティに組み込むこと。



▲ゼルがいると図書館で三つ編みの女の子からメガフェニックスをもらえる。ほかにも多数のレアイベントあり。

◉ティンバー・マニアックスによって特定のイベントの内容が変化!

各所にあるティンバー・マニアックスの中には、読むと特定のイベントの内容が変化するものがある。そのイベントは以下の2つ。とくにトラビア渓谷のほうは、イベントが変化するとパーティからウォードが抜けた状態になるので、注意が必要だぞ。ちなみにティンマニは、読むごとにバラム・ガーデンの学習用パネルで見られる、セルフィの「ラグナ様ページ」が更新されていく。それをまとめたのが右の表だ。要チェック!!

読める場所	対応する「ラグナ様ページ」
バラム街の駅の列車の入口の左側(イベント後消滅)	ラグナ、ティンマニ編集部を訪問
ドール、パブ2Fの台の上	旅費を増やそうとしてギャンブルに手を出して失敗
ドール、ホテルの机の上	ラグナ、エスタに行こうとしてドールに到着
ティンマニ編集部に入って右側	ラグナが偵察に行った、エスタの秘密
ティンバーのホテルのテーブルの上	ティンバーがガルバディアに占拠されてほどない頃
デリングシティ、ホテルのベッドの下	ラグナ、ついにエスタに到着
F.H.作業場の奥	エスタ大陸で迷ってたどりついてしまった場所
F.H.ホテルの2階奥	ラグナ、バラムのホテルに泊まる
トラビア・ガーデンの墓地の奥	シュミ族とも仲良しのラグナ様
(セントラ遺跡に入ると追加)	セントラ遺跡の入口付近
シュミ族のツクリテの家の中	ラグナ、映画に出演する
イデアの家、ベッドのある部屋	ある場所にあるパブとそこの経営者
白いSeeDの船、操舵室の左側	ラグナ様、ついにF.H.に立つ

DISC1 ガルバディア・ホテル

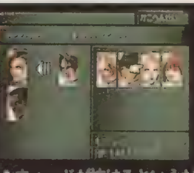
バラム街の駅のホームとホテルの2階にあるティンマニのどちらかを読むと（片方を拾うともう片方は消滅）イベントが変化。寝室に行ったあとのジュリアとの会話の内容がまったく違うぞ。気になるその詳細は──自分の目で確かめるべし！



▲ティンマニを読んでイベントを変化させた方が面白いぞ

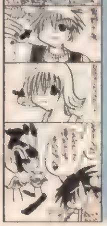
DISC3 トラビア渓谷

シュミ族の村にあるティンマニを読むとイベントが変化する。前述の通り、これによってウォードがイベントに登場しないので、ルブルムドラゴンとの戦闘で苦戦は必至。あまりオススメはしないが、どうしてもという人は試してみては？



▲ウォードが抜けるというだけで展開はほぼ同じ。





まんが／秋田県 桜井悠さん

イベント【その他編】

ゲームに隠されたちょっとしたお遊び系イベントを、まとめて一挙に公開。攻略に疲れたら、ちょっと寄り道して羽をのばしてみては？

ＣＤ４枚に収められた壮大な冒険の中には、ストーリーとは関係ないお楽しみイベントが大量に用意されている。こうしたイベントは現在のRPGでは別に珍しくないが、『ＦＦVIII』の場合は質・量ともに他を圧倒しているのだ。ここでは、そんな普通に遊んでいるだけではなかなか気づかないイベントの数々を紹介していこう。なかには、思いもよらなかった『ＦＦVIII』の意外な真実がわかるものもあるぞ。



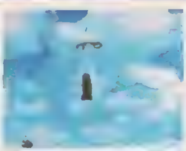
UFO?

ワールドマップ上で突然エンカウントするUFO？。このUFO？とは、上のマップⒶ～Ⓓの４カ所で遭遇できる。４カ所すべてで遭遇（順番は自由）すれば、次の展開（Ⓔ以降）へ進むことが可能だ。「エンカウントなし」のアビリティを付けていてもエンカウントできるので簡単に出会えるハズ。Ⓐ～Ⓓで遭遇したときは、UFO？に対して一切干渉できないので、倒すことはできないぞ。



Ⓐモアイ像

モアイ像を吊り下げているタイプ。ティンバー・マンデービーチに出現する。浜辺を歩いていればＯＫ。



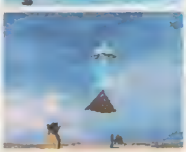
Ⓑ牛

牛を吊り下げたタイプ。ウィンヒルの丘陵でエンカウントできる。DISC２でも見ることが可能だ。



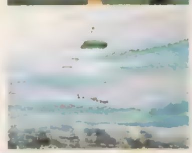
Ⓒピラミッド

エスタのカシュクバール砂漠北部でエンカウントできる。ピラミッドを吊り下げているタイプ。



Ⓓ地上絵

トラビア・ガーデンの真東にある、ヒアデス半島の小島でエンカウント。地上絵（？）を吊り下げている。

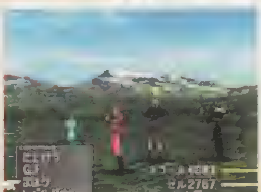


Ⓔ上の４つを見たらUFO？とバトル



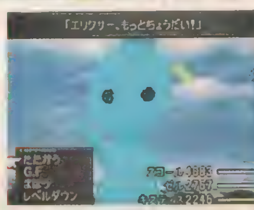
▲エスタ・グランディディエリの森の丘の上にUFO？が出現。ここに行くにはラグナロクが必要。攻撃はできるが、相手は何もしてこない。

Ⓕバラム・ガーデン跡地へ



▲UFO？を倒したあと、バラム・ガーデンがあった場所に戻ると、１回だけコヨコヨ（宇宙人？）と出会える。必ずセーブして会うように。

エリクサーを５個持ってバトル



▲コヨコヨとの戦闘中、エリクサーを５回あげると「コヨコヨのカード」を入手できる。ちなみに、倒せば加速装置をゲットできる。



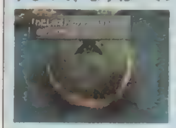
まんが／神奈川県 篠原唯さん

オーベール湖

ティンバーにあるオーベール湖で、出島の先端を調べたときに出る選択肢で「ハミングしてみる」を選択。すると、湖の生き物から友だちのサルを探してくれと頼まれることになる。そして、そのサルを探すことで、いくつかの謎解きが展開していくのだ。ここでは、イベント全体の流れを追いながら、謎解きの解法を紹介していこう。なお、この一連のイベントは、DISC 4に入ると発生しないので注意。

まずはオーベール湖でハミング

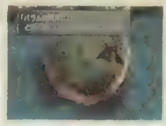
ティンバーの北のオーベール湖で、写真の位置を調べる。すると選択肢が出現するので、まずはハミングを2回して、さらに「お願いを聞いて〜」を選択する。



◀サルを探してほしいと頼まれることに。

ドールの近くでサルゲッチュ

ドールの駅の西の森へ行き、サルを発見。しかしこの段階では捕まえることはできない。一度オーベール湖に戻って報告すると、いくつかのメッセージを聞ける。



◀表示メッセージはランダム。全部で7種類。

4つの石のイベント

「バラムの海岸〜」、「サルが石を〜」、「ティンバーの東〜」、「洞窟の湖〜」の4つのメッセージは、それぞれ文字が刻まれた石のありかを示しているのだ。それぞれの具体的な場所は、下の写真を参考にしよう。基本的に◎ボタン連打で歩きまわろう。



▲マンデービーチの側にある細長い島。



▲バラム公国のリナール海岸。



▲鉄橋の近くにある崖の上。戦闘あり。



▲ドール駅の西、サルのいた場所（※1）。

モルドレット平原へ

4つの石をすべて集め、それぞれに書かれた文字を並べて縦に読んでいく。すると、「モルドレットヘイゲンニタカラアリ（モルドレット平原に宝あり）」となる。あとは、モルドレット平原へ行き、赤い石の話の反対の行動をとれば「スリースターズ」を入手できる。なお、湖ではほかにもいくつか謎のメッセージが表示されるが、アイテムを入手できるのはここで紹介した2つの流れのみなので、無視してOKだ。



▶スリースターズはかなり貴重。ぜひゲットしたい。

エルドビーク半島へ

湖のメッセージで「エルドビークで息抜きを」と出たら、エルドビーク半島の先端へ。そこで表示されるメッセージから、「イ」と「キ」を抜いて読むと意味がわかる。



▶意味不明のメッセージのようだが……。

スカラマンガ島へ

エルドビークでのメッセージの謎を解いたら、スカラマンガ島へ向かう。そこを◎ボタンを連打しながら歩いていると、運の書を入手することが可能だ。



▶運の書をゲット。苦労したかいはあった？

シュミ族の村

バラム・ガーデンで移動できるようになると、シュミ族の村へ行けるようになる。ここでは、5つの石探しと、ラグナ像を完成させるという2つのイベントが発生。どちらも、クリアすると貴重なアイテムを入手できるので、ぜひ挑戦しておこう。村では有料でアルテマをドローすることもできるので、ちょくちょく寄ってみるといいぞ。

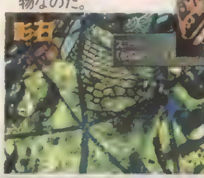
青石	ツクリテのいる工房の製作途中の像のすぐ側
風石	村のホテルの左にある大きな石
命石	ムンバのいるところから右に1画面分進んだ場所にある木の根元

◉5つの石のイベント

DISC 2でバラム・ガーデンが動くようになったあとで発生。右にある要領で5つの石を集め、ツクリテに渡そう。最後に長老に報告すると、お礼として長老の掌を見せてもらえる。長老の掌自体には別に何の価値もない（スコールたちにとっては）が、そのあとついでにもらえる「フェニックスの羽」は貴重品。フェニックスの羽はG.F.フェニックスを召喚するアイテム。一度呼べば以降はランダムで登場（持っていれば）するので、早めにもらって使っておこう。



▶ツクリテの家の奥の流しにあるのが本物の水石だ。スコールは蛙が乗っている石にも反応するが、そちらは偽物なのだ。



◀ちょっと意地悪な場所に隠されている影石。一度村の入口まで戻り、有料ドローポイントがある場所の右上を調べると入手できる。

◉ラグナ像完成イベント

上の5つの石を探すイベントをクリアすると発生する。かなり複雑な手順を踏む必要があるので、チャート形式で紹介していこう。基本的に、右のチャート通りに進めていけばOKだ。ただし、ラグナロクを入手した後でないと像は完成しないので注意しよう。また、チャートの⑪〜⑫の間で長老から「ステータスガード」をもらえるので忘れずに。なお、上のイベントを含め、シュミ族の村のイベントはDISC 4では（シュミ族の村に入れなくなってしまうので）発生しない。ラグナロク入手後、すぐに行おう。

チャート

①長老と話す→②工房の2人と話す→③長老と話す→④ムンバと話す→⑤工房の2人と話す→⑥長老と話す→⑦工房の2人と話す→⑧ツクリテと話す→⑨F.H.（フィッシャーマンズ・ホライズン）の作業場でミニムンバを借りる→⑩ツクリテの家に行く→⑪村を一度出る→⑫村を再び訪れる→⑬工房の2人と話す→⑭工房の入口に長老が来る→⑮村の入口に向かう→イベント終了

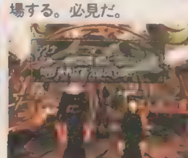


▲手順が複雑で面倒だが、見返りも大きいのだ。



▲ステータスガードをもらうのを忘れないように。

▼イベントではラグナも登場する。必見だ。



（※1）湖で石を投げ、「数え切れない〜」と表示されたあとで戻る。





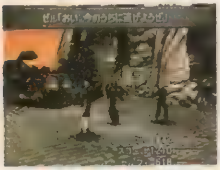
まんが／秋田県 そうさん

ドールのミッション

ゲームの冒頭で発生する、ドールでのミッション。実はこのミッション中にも、数々のミニイベントが隠されているのだ。どれもゲームの進行には直接何の影響も与えないものばかりだが、2回目以降のプレイならば、こうしたイベントを隅々まで楽しむ余裕をもってプレイしてみよう。

◉X-ATM092を倒すことができる!

倒せないと思われていた中ボスX－ATM092だが、実は倒すことが可能なのだ。ドールに行く前にレベルを目一杯上げ、ケツァクウァトルと雷系の魔法を中心に攻めればOK。ひたすら攻撃し続けていれば、最終的に倒すことが可能になっているのだ。ただし、事前にG.F.を相当レベルアップしておかないとかなりつらい。



◀「逃げよう」のメッセージが出ても無視。

◉犬を逃がしてSeeDレベルアップ!!

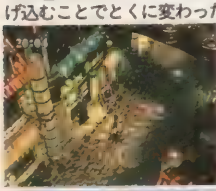
ドールでの脱出イベント中、広場にいる犬に話しかけると、この犬を逃がしてあげることができる（犬の前で◎ボタンを押すだけでOK）。ここで犬を逃がしたかどうかは、SeeDの初期レベルの査定に大きく響く。助けておくと確実に1アップするので、ぜひ助けておこう。急げばX－ATM092に捕まらず逃がせるハズだ。



▶あわてて先に進んでしまわないように。

◉パブに逃げ込んでボスをやり過ごす!!

ドールのミッションで脱出する際、広場の先にあるパブに逃げ込むことで、ボスをやり過ごすことができる。逃げ込むことでとくに変わったことが起こるワケではないが、脱出の際のムービーシーンがすべてカットされるのだ。これは大幅な時間短縮になるので、短時間クリアを目指している人はぜひ活用しよう。



◀C班脱出のあと、このパブに逃げ込め。



三つ編みの少女

バラム・ガーデンの図書委員の一人で、ゼルを慕っている三つ編みの女の子。ゲームには、彼女に関するイベントがいくつか用意されている。まずは、ノーグの反乱中のバラム・ガーデン。図書室のイベントで、ゼルがいる状態で話しかけると、もらえるアイテムが変化する。また、通常時に話しかけると、ゼルが本を探していることがわかるイベントや、ゼルの好みを調査する女の子など、いろんなイベントが発生。これらはすべて図書館で発生するので、本編のストーリーが進展するごとにゼルを連れて図書館に行ってみよう。イベントをキッチリ見ておくと、DISC3でゼルと三つ編みの少女がホテルで会話するときの内容がわかるぞ。このDISC3で起こるイベントに関しては、下のコラムを参照しよう。ゼルにとって大きな見返りも待っているぞ。



▲本を探しているゼル。実は読書家？



▲発生期間は限られているので、こまめに立ち寄ろう。



▲ゼル調査委員まで結成される。

DISC3でゼルを連れてバラム街に行くと……

DISC3でゼルを連れてバラム街に行き、入口付近を歩いている女性と会話。その後ゼルの母に会い、三つ編みの女の子について聞こう。最後にバラムのホテルに泊まると、翌朝イベントが発生。終了後に格闘王003を入手できるぞ。



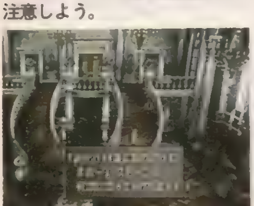
▲入口付近で、この女性と会話するのだ。



▲最後はホテルでイベント発生。ゼルファンは必見!?

つぼの破片集め

ウィンヒルには全部で4つの「つぼの破片」が落ちており、これをすべて集めて屋敷の主人に渡すと、「ホーリーストーン」をもらうことができるのだ。ここでは、その4つの破片のありかをすべて公開するぞ。なお、ウィンヒルの小道にいるチョコボは、触れるごとにアイテムを落とすので、いくつか頂いておくといいぞ。ちなみにこのイベントは、ラグナ編では発生しないので注意しよう。



◀苦労のわりにたいしたアイテムではなかったりして。

屋敷　キスティスかアーヴァインがパーティにいる状態で、屋敷にある甲冑を調べる。その後その場から離れようとすると、中から出てきたコチョコボが破片を落としていくのだ。



◀先に屋敷の富豪と会話しておかないと入手はできないぞ。

パブ　2階で女性と2回話をして、1階でテーブルの上の花を調べる。するとレインの幻影が現れるので、この幻影を調べよう。するとカウンターにネコが現れる。このネコが持っている。



◀カウンターに現れるネコが破片をくわえているのだ。

民家　T字路にある一軒屋に入り、画面手前にある花を調べる。するとお婆さんに話しかけられるので、このときの選択肢で「少し～」を選択する。その後、もう一度花を調べればOK。



◀ここの花を都合2回調べることにより、破片を入手できる。

小道　「チョコボ注意」の標識がある場所を横切るコチョコボに何度も体当たりすると、チョコボが破片を落とす。ちなみに2回目はギサールの野菜、3回目はフェニックスの尾を落とす。



◀さらに繰り返すと親チョコボが現れるシーンを見られる。



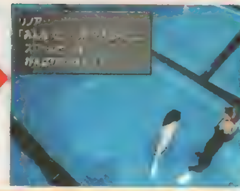
まんが／埼玉県　アポロ凪さん

コンサートイベント

フィッシャーマンズ・ホライズンでのライブイベントは、担当楽器の組み合わせでリノアとスコールの会話が3種類に変化。ここではその3つの組み合わせを紹介。ちなみに楽器の担当キャラは誰でもOKだ。その後のイベントや展開には影響を及ぼさないが、最良のパターンを見ておけば後半の2人の盛り上がりにも納得できる……かも。

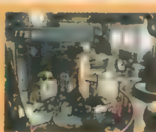
ギター、タップ フイドル、フルート	最良のパターン。ぜひ見ておこう。
Eギター、Eベース サックス、ピアノ	途中まではいい雰囲気なのだが……。
上記2つ以外の組み合わせ	最悪のパターン。雰囲気もぶち壊し。

▶一度きりのイベントだから、やはり成功させておきたい。



アーヴァインの単独行動

コンサートイベントでは、アーヴァインが単独で行動することが可能になる。このとき、右の4カ所に移動すると、イベントが発生するのだ。ぜひ見ておこう。



[illegible]

▲倒れたガルバディア兵を調べると、アイテムが手に入る。

ホテルのTV

▼ホテル内のTVでニュースが流れる。コート姿の怪しい男とは？





見た事ある男3

▲リフトに立っている見た事ある男3に話しかけると……。

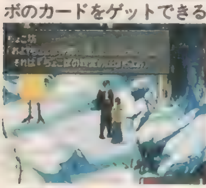
図書館

▼三つ編みの女の子にゼルの近況について質問される。



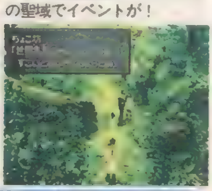
ちょこぼの親愛の証

チョコボの森には、必ず親愛の証というアイテムが隠されている。このアイテムを探し出すと、その森ではもうチョコソナーとチョコザイナを使わなくても、チョコボをゲットすることができるのだ。この親愛の証は、普通にチョコボをゲットした状態で隠し場所へいき、チョコザイナを使えばOK。地面のどこかに埋まっているので、歩きまわって探そう。ただし、孤独の森だけはちょこ坊の足元にある。ここでは、ちょこ坊にカードゲームを申し込み、選択肢で「いいから、そこをどいてくれ」を選べばどいてくれるぞ。また、すべての森で親愛の証を取れば、チョコボの聖域でイベントが発生。コチョコボのカードをゲットできるのだ。



▲親愛の証があれば、チョコボのゲットがラクに。

▼すべて集めると、チョコボの聖域でイベントが！



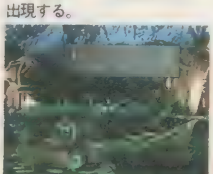
釣りじいさん

フィッシャーマンズ・ホライズン(F.H.)のクレーンの先には、1人の老人がこし掛けて釣りを楽しんでいる。このおじいさん、実はF.H.では一目置かれる存在であり、彼にまつわるイベントも豊富に用意されている。まずは、最初にF.H.を訪れたとき、戦闘イベントが発生する前に話しかけると、「オカルトファンII」をもらうことができるのだ。また、戦闘イベントのあとで、釣りをしている子どもに4回話しかけ、もう一度釣りじいさんに話しかけてみよう。昔話が長々と続くが、最後まで付き合ってあげると、ラストエリクサーをもらうことができるのだ。さらに、ラグナ像完成までに釣りをしている子どもと話していると、シュミ族の村に釣りじいさんがやってくるぞ。



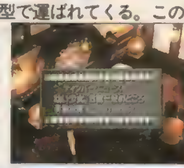
▲昔話には、面倒でも最後まで付き合ってあげよう。

▼なぜかシュミ族の村にまで出現する。



ティンバーの駅で女の子救出

ガルバディア・ガーデンで魔女暗殺のミッションを受けたあと、ドール方面行きのホームに行ってみよう。男の子と遊んでいた女の子が線路の上で転んでしまい、列車にひかれそうになるというイベントが発生するのだ。この女の子を助ける（女の子に話しかけるだけでいい）と、場面はなぜかホテルの一室に移り、ニュース記事が載った新聞が列車の模型で運ばれてくる。この新聞には、女の子を助けたスコールの活躍が記載されており、コトのてん末を知ることができる。なお、このイベント後はホームから女の子はいなくなってしまう。



◀何かもらえるワケではないが、ぜひ助けておこう。

ドールの画家と犬のアイテム

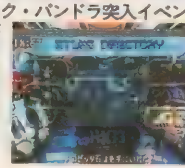
ティンバーを脱出したあと、ドールの画家の家に行ってみよう。家の中には大きな街の絵が飾られており、その中に骨の絵が描かれている。その骨が描かれている場所へ行くと犬がいるので、話しかけて「気になる」を選択しよう。これで、犬が隠していた（？）アイテムを入手することができるぞ。一度イベントを終了させると絵の内容が変わり、合計で3回繰り返すことができる。それ以降は、絵は飾られない。なお、DISC1＆2で行った場合と、DISC3で行った場合では入手できるアイテムが変化。DISC3で行ったほうがお得。

▶このイベントは、なるべくDISC3で行ったほうがいい。



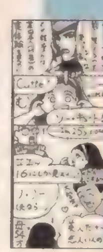
ロゼッタ石入手

エスタ市内にあるショッピングモールでは、お店の選択をするときに一定の確率でアイテムがもらえる。もらえる確率はおよそ20%で、1回目と2回目ではもらえるアイテムも違ってくる。また、「cheryl's store」を選んだときは、約5%の確率でロゼッタストーンをもらうことができる。これはよほど運が良くないと入手はできないが、実はルナティック・パンドラ突入イベントの間だけ、この5%の確率がなぜか100%になるのだ。非常に貴重なアイテムが確実に手に入るチャンスなので、この機会を見逃さないようにしよう。



◀イベントが始まったら、真っ先にショッピングモールへ！





まんが／奈良県 CM屋さん

戦闘講座

基本戦法はあえて省き、ここからは戦闘で実際に役立つ応用的なテクニックを紹介だ。現在プレイ中という方は、これらを参考にプレイしてみよう。

いざというとき頼りになるのは、各キャラの特殊技

ゲーム中盤以降にはケタ外れのＨＰを持つ敵が出現するようになる。それらの敵に対し、単なる武器攻撃などでは致命傷を与えるのは難しい。そんな戦いで頼りになる攻撃といえば各キャラの特殊技だ。これらを活用すれば、１度の攻撃で多くのダメージを与えることが可能なのだ。ここで各キャラの有効な特殊技を紹介するので、ぜひ参考にしてほしい！



◀通常攻撃や魔法が効かないときは……。



◀特殊技を駆使して戦っていこう。

スコール◉エンドオブハート

敵を斬り飛ばしたあとに何度も斬りつけ、最後に一刀両断にするという豪快な特殊技。軽く10000を越える大ダメージが与えられるので後半のボスにも効果的だ。ただし技の発動はランダムなのですべては運だより！　出ることを祈って特殊技を何度も繰り出そう。



▲その破壊力ゆえ、発動するかどうかはランダムなのだ。

ゼル◉ディファレントビート



▲蹴りを当てたまま急降下し敵を踏みつぶすのだ。

数回の背面蹴りで敵を空中に蹴り上げ、最後に強力な蹴りを叩き込んで踏みつぶす荒技。繰り出すには特殊なコマンド入力（P.31参照）を必要とするが、難易度は低めなので入力はしやすい。技をループさせればさらにダメージを増大させることもできるのだ。

（P.31参照）

アーヴァイン◉クイックショット

目にも止まらぬスピードで数十発の弾を敵に叩き込む特殊技。速射弾は１発の威力は小さいが、連射が可能なので複数の弾丸を命中させることができる。そのため力を上げ、１発の威力を上げればかなりのダメージが与えられるのだ。他の弾丸を使うよりも有効だぞ。



▲トリガーのR1ボタンを連打し１発でも多く弾丸を撃て！

キスティス◉青魔法

青魔法の中でも特に使い勝手のいい３種類をピックアップ！　その効果と使い道を紹介だ。青魔法は、魔法といえども使用回数に制限はない。そのため１回の戦闘で何度も使用できる。そのあたりが利点なのだ。



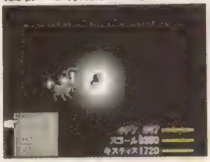
ホワイトウインド

◀味方全体のＨＰをキスティスの最大ＨＰ－現在ＨＰ（受けたダメージ分）だけ回復する。

デジョネーター

▶敵を戦闘から消し去る。鉄巨人やルブルムドラゴンといった強敵にも有効なのだ。





ショックウェーブパルサー

◀核爆発を起こして、敵全体に10000以上のダメージを与える。これはボス戦で使いたい魔法だ。

リノア◉コンバイン＆ヴァリー

強いて言えばコンバインのウィッシュスターが強力！　確実に大ダメージを与えることができる。ヴァリーは使用する魔法がランダムなため、実用性はかなり低い。やはりリノアは回復、治療を専門に行うのがベストだろう。

セルフィ◉スロット

スロットによって出現するセルフィ専用の魔法は、どれも実用性バツグン。だが種類が少なく、しかもスロットのランダム性が高いため、大事な場面で使用できるとは限らない。無理に狙うのはやめよう。



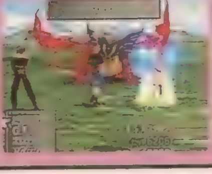
特殊技を確実に出す方法

その1■オーラの魔法を使用する

オーラは特殊技が発動する確率を上げる魔法。これをキャラに使うとHPが最大の状態でも特殊技が出せるようになるのだ。ボス戦などでは、戦闘開始時に使用するのがセオリーだ。ただし効果時間が短いので、長期の戦いでは何度もかけ直す必要がある。気を抜かずに戦うこと。



◀何回も使うのでたくさん入手しておこう。



▶効果時間は短いが、2～3回は技を出せる。

その2■△ボタンで攻撃の順番をキャンセル

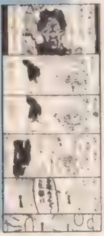
HPの残りが少なく表示が黄色になっているときは、特殊技の発動確率が上昇する。ただ必ず発動するわけではない！　攻撃の順番がきても発動しない場合があるのだ。そんなときは△ボタンを連打して順番をスキップだ。こうすると順番が入れ替わるため、そのうち必ず発動するようになるぞ。覚えておいて損はナシ！



▲わざと「レイズ」で蘇生しＨＰ表示を黄色にして……。



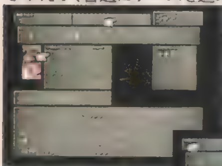
▼順番をスキップしていればそのうち必ず特殊技が出せる。

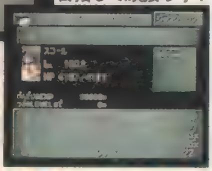


まんが／千葉県　トビー01さん

上級魔法を効率よく集める方法

アルテマやトリプルといった上級魔法は、ジャンクション時に大きな効果を発揮する。だがその強力さゆえか、普通にゲームを進めていては非常に少数しか手に入らない。それらの上級魔法を効率良く集める方法をここで一挙に紹介するぞ。オール100個を目指して頑張ろう！



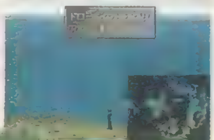


▶具体的なジャンクション方法に関しては次のページで確認してほしい。

▲ゲーム終盤は上級魔法をジャンクションしてないとかなりツライ！

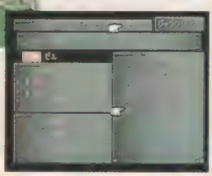
ポイント1◉天国、地獄に一番近い島でドロー

ワールドマップの北東の端にある「天国に一番近い島」と、中央の西にある「地獄に一番近い島」にはアルテマやオーラなどがドローできるポイントがドッサリ！　島内を歩きながら◎ボタンを連打しているだけでバリバリ獲得できるぞ。しかもそれらのドローポイントは回復時間が短く、2つの島を往復すればすぐに集められるだろう。





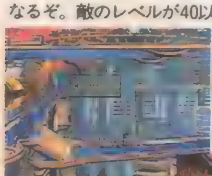
▲島内にあるドローポイントは画面で見ることはできない。◎ボタンを連打しながら歩き回るようにしよう。



▲▶島内に出現する敵は、すべてLvが100なので「エンカウントなし」のアビリティは必要不可欠！　島に行く前に修得しておくこと。

ポイント2◉「月の涙」のイベント後のエスタで入手

宇宙から帰還後、エスタの左側エリア（写真を参照）に謎の黒い人影（？）が現れる。コイツに話しかけると、そのままエルノーイルとの戦闘になるぞ。敵のレベルが40以上なら、戦闘後に「エネルギー結晶体」。「ぶんどる」を使えばレベルに関係なく必ず「月の石」が手に入る。「エンカウントなし」をつけて挑戦だ。



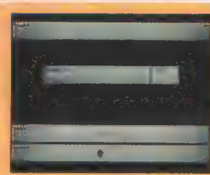


▶カードにすることも可能。カード10枚で「エネルギー結晶体」×1に。

▲この場所に出現。戦闘後、画面を切り替えれば何度でも出現するのだ。

ペイン　"呪いの爪"から精製

ペインは「呪いの爪」を集めて精製するのがベストな方法だ。呪いの爪は名もなき王の墓に出現するライフフォビトン、デリングシティの地下水路に出現するクリープス、グランデアーロが落とす。早い段階で手に入れられるのだ。



▲それらの敵を倒しまくって序盤に数多く入手しよう。

トリプル　「上クラス魔法精製」で入手！

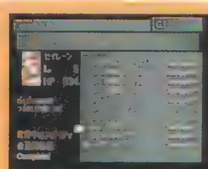
エスタ市街に出現するエルノーイルを利用するのが近道だろう。こいつからドローできるダブルを「上クラス魔法精製」で精製すれば意外とラクに入手できるぞ。エルノーイルと戦うときはペインを使うのが有効な戦法だ。



▲1度の戦闘で、300個のダブルを入手してしまおう。

ホーリー　エルノーイルから"月の石"を盗む

トリプルの場合と同じくエルノーイルがターゲット。この敵から「月の石」を盗み、生命魔法精製を使えば入手できる。それ以外では、時間はかかるが天国、地獄に一番近い島を往復して集めるのが妥当な方法だろう。



▲セイレーンが修得する生命魔法精製を使うことになる。

メテオ　"星々のかけら"から精製

メテオは「星々のかけら」から精製可能。このアイテムは鉄巨人から「ぶんどる」で、100％入手できる。鉄巨人は宇宙から帰還後のエスタ地方や2回目のルナティック・パンドラ、大海のよどみなどに出現するので出会ったら入手だ。



▲ルブルムドラゴンからドローするという方法もある。

オーラ　"闘気のかけら"から精製

オーラをドローすることができる敵はDISC 3の終盤に現れるサイファーのみ。それ以前に集めるには「闘気のかけら」から精製するしか方法はない。闘気のかけらはドラゴンイゾルデから「ぶんどる」で100％入手できる。



▲ドラゴンイゾルデは地獄に一番近い島などに出現する。

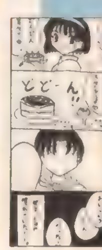
アルテマ　"エネルギー結晶体"か、ドローか

「エネルギー結晶体」から地道に精製するのが早くて確実。ポケステでコチョコボが「ダークマター」を拾ってきてくれると、禁断魔法精製で一気に100個、手に入るぞ。そのほか天国、地獄に近い島でドローしまくるという手もある。



▲シュミ族の村の入口にあるポイントは時間がかかる。





まんが／福井県　さーやさん

魔法をジャンクションするポイント

前ページに続き、今度は集めた魔法をどこにジャンクションするか？という重要な部分に迫っていこう。まずは右の表に注目！　これはパラメータの最大値とジャンクションしたときに効果の高い魔法ベスト３をまとめたもの。やはりアルテマが最強だが、２位、３位にはバラツキがある。何を重視するか決め、ほかの魔法をバランスよく装備していこう。

パラメータ	最大値	1位	2位	3位
HP	9999	アルテマ	アレイズ	メテオ
力	255	アルテマ	メテオ	トリプル
体力	255	アルテマ	アレイズ	メルトン
魔力	255	アルテマ	トリプル	ペイン
精神	255	アルテマ	アレイズ	リフレク
早さ	255	トリプル	アルテマ	ヘイスト
回避	100	アルテマ	トリプル	トルネド
命中	255	トリプル	アルテマ	オーラ
運	255	アルテマ	オーラ	ペイン

◉アルテマはどこにジャンクションする？

戦いを有利に進めるには、やはりアルテマのジャンクション箇所がポイントになる。ただ、基本的に補強したいパラメータに装備するのがベストなので、力不足と思われる部分に装備していこう。その際、編成しているパーティのバランスも考慮すること。パーティの３人が同じ魔法を所持している場合、ジャンクションで〝さいきょう〟を選ぶと装備の構成が同じになってしまうので注意するように！

HP



アルテマをＨＰにジャンクションすれば、最大値の9999まで軽く到達できる。逆に振り切ってしまうので数を減らしてムダを省こう。

その他のパラメータ



力、体力、魔力、精神にジャンクションするなら、キャラの個人差や役割を考えること。精神に付けると魔法防御力がアップする。

属性防御



炎、冷気、雷、地、毒、風、水、聖のすべての耐性を100%にし、ダメージをゼロにする。迷った場合は属性防御に付けるのがオススメだ。

◉属性攻撃に魔法をセットする場合は

属性攻撃のパラメータに魔法をジャンクションする場合、十分な下調べが必要！　なぜなら、その属性を付加した攻撃によって、敵を回復させてしまうことがあるからだ。ボス戦でこのミスを犯してしまうと全滅の危険性も。また新しいエリアやダンジョンに進むときも気を付けること。出現する敵の属性が不明な段階だとミスにつながりやすいぞ。ゲームプレイが２回目、３回目など完全に敵の属性などを把握したとき、補助的に使っていくのがいいだろう。

敵を回復させるな！



▲ザコ敵なら逃げることも可能だが、ボス敵だと手遅れ。ＨＰを回復させるなんてミスはするな！

弱点を心得ていればＯＫ



▲完全に敵の弱点属性を把握していれば有利に戦えるのは間違いない。そのあたりを頭に叩き込もう。

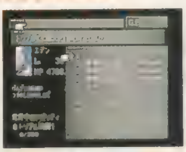
魔法をメインに攻撃を組み立てるなら！

武器による直接攻撃よりも魔法攻撃をメインに戦っていきたい！　という方にオススメの戦法をピックアップして紹介しよう。やはり力不足な面もあるが、これらの戦法を活用すれば十分戦っていけるはずだ。ただしジャンクションしている魔法を使用すると、ジャンクションの効果が減少するので、こまめに補充すること。



トリプル◉ボス戦では欠かせない

魔法を使って戦うときに役立つのがトリプルの魔法だ。あらかじめこの魔法をかけておけば、１度の行動で同じ魔法を３回連続で使用することができるぞ。さらにエデンが修得する「トリプル消費１」のアビリティをセットしておけば、消費する魔法の数が１つだけになるのだ。しっかり覚えておくように！



◀アビリティをセットしておけば魔法の消費量が抑えられる。



◀ボス戦が始まった直後に使えば、より戦いやすくなる。

ペイン◉ステータス異常を誘発！

ペインは敵を毒、暗闇、沈黙の状態にする呪いの魔法。先制パンチを浴びせるには、この魔法が最適だぞ。３つの状態異常が同時に発生するのはまれだが、１つでも決まれば断然有利になる。ゲーム後半でも効果を発揮してくれるので強敵が出現したら試してみよう。



◀呪いの文字が敵に浮かび、状態異常を発生させるのだ。



メルトン◉敵の防御力をゼロに！

メルトンの魔法は敵の防御力をゼロにしてしまうもの。この魔法は、武器攻撃をメインとする味方が１人でもいれば、十分な効果を発揮してくれる。ペインとメルトンを戦闘開始直後に使ってみて敵の様子をチェック。それから実際の攻撃に移っていくのがいいだろう。



▶防御力が高い敵が出現したらメルトンを使ってみよう。

ゾンビー◉回復魔法と併用して大ダメージ！

あまり使い道がないと思われていたゾンビーの魔法だが、意外な活用法がある。それは敵をゾンビ状態にして回復魔法をかける方法だ。敵がゾンビなら回復魔法でダメージが与えられる。回復魔法はパーティキャラ全員が所持しているはずなので、これを一斉に放てば１ターンで膨大なダメージが与えられるのだ。さらに「アレイズ」の魔法で即死させられる場合も。いろいろな回復、治療方法を使って攻撃だ。





▲▶まずゾンビーの魔法を使用して敵をゾンビ状態にする。その後、回復、治療系の魔法を敵に対して使用するのだ。かなりのダメージが期待できるぞ。

まんが／岐阜県　田中将司さん

"無敵状態"になるアイテム、特殊技を活用すれば戦いもラク



▲無敵状態になってしまえば敵の猛攻もやり過ごせる。

「FFVIII」にはどんな攻撃も受け付けない"無敵状態"になれる方法がいくつかある。そのすべての方法をまとめたのが下の表だ。ゲーム後半になると大ダメージを受けたり、一撃で即死するような技を使ってくるボスも現れる。そんなとき、これらの方法を覚えておけばゲームオーバー必至のピンチも回避できるはずだ。一応覚えておこう。

アイテム・技名	主な入手方法	効果
英雄の薬試作型	賢者の石から精製(グラシャラボラスLv100のとき)	味方1人を50%の確率で無敵状態にする
英雄の薬	ディアボロス、サイファー3・4回目	味方1人を無敵状態にする
聖戦の薬試作型	英雄の薬から精製	味方全体を50%の確率で無敵状態にする
聖戦の薬	サイファー3・4回目	味方全体を無敵状態にする
インビジブルムーン	ペット通信3号に掲載されている	味方全体を無敵状態にする

◉G.F.グラシャラボラスはボス戦にも有効

グラシャラボラスはダメージと同時に敵を毒、暗闇、混乱、沈黙、睡眠、徐々に石化などの状態にする効果がある。このG．F．はボス戦や長引きそうな戦闘などの戦闘開始時に使うのがオススメ！　なぜならこれらの効果のうち、どれか1つでも発生すれば戦いはグ～ンとラクになるからだ。試してみる価値は十分あるぞ。



▲何度も召喚して相性を上げておくのがいいだろう。

▼強力な敵が出現したら戦闘開始時に召喚しよう。



◉「たべる」を使ってパラメータを上げろ

グラシャラボラスの「たべる」はボスを除く大部分のザコ敵に有効。その効果はさまざまで、中にはパラメータがアップする文字通りオイシイ敵も存在するぞ。それらの敵をまとめたのが下の表だ。コレを参考にモンスターを食べまくり、パラメータをガンガン上げげよう。



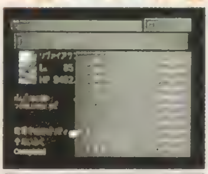


◀「たべる」は敵のHPを減らしてから実行すること。そうしないと失敗するぞ。

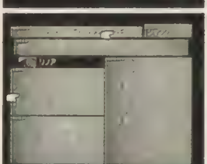
モンスター名	効果
ルブルムドラゴン	HP+10
アルケオダイノス	力+1
アダマンタイマイ	体力+1
ベヒーモス	魔力+1
モルボル	精神+1
コヨコヨ	早さ+1

◉「そせい」「かいふく」のアビリティは使える!

アレクサンダーの「そせい(アレイズの効果)」やリヴァイアサンの「かいふく(HP全回復)」などのコマンドアビリティは、中盤から後半にかけて非常に重宝する。コマンドの中に"アイテム"を加えればと思いがちだが、やはり回復量と数に制限があるため少々扱いづらい。ぜひコマンドの中に加えてみよう。



◀2体のG.F.を入手したら、これらのアビリティを先に修得だ。



◀ゲーム中盤から後半の激闘を乗り切るのに役立ってくれるはず。

◉「じばく」を利用すれば経験値稼ぎも簡単

「じばく」はサボテンダーが覚えるコマンドアビリティ。これは自爆したキャラが戦闘を離脱してしまうため、ボス戦での使い勝手はイマイチ！　でも強力な敵を倒してアイテムを稼ぎたいときには最適だぞ。レベル100になったキャラは経験値を入手できないので、そのキャラを使うのがベスト。10000以上のダメージが期待できるはずだ。



▲ボムの魂を使えば"じばく"は他のG.F.も覚えられるぞ。

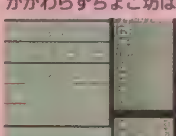
▼防御力やHPの高いザコ敵はこの方法で倒そう。



FFVIIIウラワザセレクション

その1 ギルを最大にする

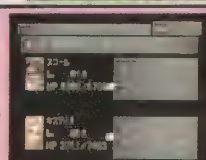
ギルが最大の99999999になる超オトクなウラワザを紹介だ。これを成功させるポイントは2つ。①まだチョコボを捕まえていない段階である。②所持しているギルが999以下。この2つを満たしているときにシュミ族の村のそばにあるチョコボの森にいるちょこ坊と会話する。そして講義料の1000ギルを求められたら「払う」を選択するのだ。こうするとギル不足にもかかわらずちょこ坊は講義を始める。さらに講義後、パラメータを見てみるとギルが増えているのだ！



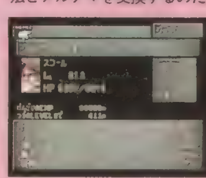
◀コレだけあれば一生（？）お金には困らないだろう。

その2 同じ魔法を複数にジャンクションする

魔法をジャンクションする場合、1つのパラメータに1種類というのが基本！　だが次の方法を使えば同じ魔法を複数のパラメータにジャンクションできるのだ。例えばスコールのパラメータにアルテマをジャンクションする場合、まずスコールのすべてのパラメータに魔法をジャンクションする。そして"HP"にアルテマ（例1：50個）をジャンクションしたら、続いて"力"にジャンクションされている魔法に注目。この魔法を「まほう→こうかん」で、別のキャラが持つアルテマ(例2：10個)と交換する。これで"HP"に続き"力"にもジャンクションされる(例3：スコールの持つアルテマは60個になる)。あとはこれを繰り返せばOKだ。ただスコールの持つアルテマが100個になると、もうジャンクションできない。また途中で数を増減しても解除されるので注意だ。



▲ジャンクションしている魔法とアルテマを交換するのだ。



▲ご覧のとおり！　かなり実戦的なので活用してみよう。





まんが／兵庫県　シュウぼうさん

G.F.全入手法

「FFVIII」に登場する22体のG.F.の入手方法を完全大公開だ。細かくチェックしていけば取り逃すことはないはず。これですべてのG.F.が揃う！

G.F.入手期間 早見表

ジャンクション可能な16体、ランダムで出現する3体、そしてアイテムなどを使用して呼び出す3体、合計22体のG.F.の入手方法を完全大公開だ！G.F.は特定の入手期間を過ぎてしまうと2度と手に入らなくなる場合が多い。ドローし忘れないように、下の表で入手期間をチェックし1体ずつ確実に入手していこう。表中の「入手期間」は、左から順にDISC1〜4の流れを示していて、矢印の部分がG.F.を入手できる期間になっている。矢印のないものは、特定の戦闘でドローすることを表す（ケルベロスを除く）。



◀ドローの場合は意外と忘れがち。戦闘開始直後に入手しておこう。

	名称	入手	G.F.入手可能期間	備考
ジャンクションできるG.F.	ケツァクウァトル	その他	DISC1〜DISC3 →	バラム・ガーデン教室の学習用パネルを調べる
	シヴァ	その他	DISC1〜DISC3 →	バラム・ガーデン教室の学習用パネルを調べる
	イフリート	戦闘	● DISC1	炎の洞窟でイフリートに勝つ
	セイレーン	ドロー	● DISC1	ドール電波塔のボス、エルヴィオレからドローする
	ブラザーズ	戦闘	● DISC1 →	名もなき王の墓でセクレト、ミノタウロスに勝つ
	ディアボロス	戦闘	● DISC1 →	「魔法のランプ」を使い、ディアボロスに勝つ
	カーバンクル	ドロー	● DISC1	大統領官邸の中ボス、シュメルケからドローする
	リヴァイアサン	ドロー	● DISC2	マスタールームのボス戦でノーグからドローする
	パンデモニウム	ドロー	● DISC2	バラム街での風神・雷神戦のときドローする
	ケルベロス	戦闘	● DISC2	ケルベロスに勝つ
	アレクサンダー	ドロー	● DISC2	イデア（2戦目）からドローする
	グラシャラボラス	その他	● DISC3 →	下のカコミを参照
	バハムート	戦闘	● DISC3 →	海洋探査人工島でバハムートに勝つ
	サボテンダー	戦闘	● DISC3 →	サボテンダーアイランドでジャボテンダーに勝つ
	トンベリ	戦闘	● DISC2 →	トンベリキングに勝つ
	エデン	ドロー	● DISC3 →	アルテマウェポンからドローする
ランダム	フェニックス	その他	● DISC2 →	「フェニックスの羽」を戦闘中に使う
	オーディン	戦闘	● DISC2 →	セントラ遺跡で時間内にオーディンに勝つ
	ギルガメッシュ	その他	● DISC3	P.27参照
アイテム	コチョコボ	その他	● DISC2 →	チョコボの森のミニゲームをクリアする
	コモーグリ	その他	● DISC2 →	ポケステでコモーグリをゲットする
	ムンバ	その他	● DISC2 →	「ゆうじょうのあかし」を使う

ジャンクションできるG.F.【16体】

キャラにジャンクションできる標準タイプのG.F.。総数は16体で、戦闘に参加したキャラがジャンクションしていたG.F.には経験値とAP（アビリティポイント）が入り成長。経験値を獲得することでレベルアップし、APによって、戦闘などで役立つアビリティを修得する。早い段階に入手し、どんどん鍛えていくのが得策だろう。

グラシャラボラス



技名	果てしなき暴走
属性	毒

敵全体に無属性ダメージ＋毒、暗闇、混乱、沈黙、睡眠などの効果。ボスにも有効な場合もあるので1度は召喚しよう。

ステップ1 ヒントは「オカルトファン」に！

グラシャラボラスを入手するためのヒントは「オカルトファン」という雑誌に記されている。ただ雑誌がなくても条件（ステップ②参照）さえ満たせば入手は可能だ。

●**オカルトファンI**
図書館の手前の本棚にある。三つ編みの女の子がいる場合はゼルを連れて行って会話し、一旦外へ。2画面分切り替えてから戻ってくると女の子はいなくなるぞ。

●**オカルトファンII**
ドールのパブでマスターとカードをして勝つ。その後、マスターの部屋にある手前の雑誌の束を調べる。出現アイテムはランダムなので部屋を出入りして何度も確認だ。

●**オカルトファンIII**
フィッシャーマンズ・ホライズンに到着してから駅前でボスと戦う前まで。その期間内にハシゴを降りた先にいる釣りじいさんと会話すれば入手できる。

●**オカルトファンIV**
エスタ到着後、エア・ステーション前にいる補佐官、秘書と会話。それから大統領官邸で秘書と会話し、扉の近くの床に置いてある雑誌の束を調べる。

ステップ2 3つのアイテムを揃えよう

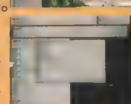
グラシャラボラスの入手条件となっている3つのアイテムの入手方法を解説だ。敵を倒して入手するアイテムの場合は「レアアイテム」のアビリティをセットしよう。



●**「鉄パイプ」を6個入手**
デリングシティ周辺の荒れ地やオーベール湖周辺などに出現するウェンディゴを倒せば入手できる。何度も戦闘して必ず6個の「鉄パイプ」を揃えよう。



●**「モルボルの触手」を6個入手**
トラビア・ガーデンの東の島（天国に一番近い島）やミサイル基地の西方にある島（地獄に一番近い島）などに出現するモルボルを倒せば入手できる。



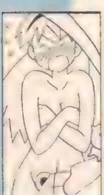
●**「万能薬改」を6個入手**
アレクサンダーが修得するメニューアビリティ「薬レベルアップ」が絶対に必要！　これを使い「万能薬」をレベルアップさせることで入手できるぞ。

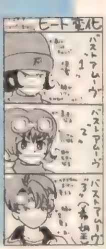
ステップ3 ティアーズポイントで「ソロモンの指輪」を入手



▶写真の位置を調べると指輪が手に入る。

エスタ地方にあるティアーズポイントの彫像の前に「ソロモンの指輪」が落ちている。この指輪を条件アイテムを揃えてから使用すれば入手できる。





まんが／北海道 しるこさん



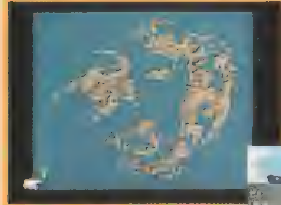
バハムート

技名	メガフレア
属性	なし

無属性の全体攻撃を繰り出す。威力を上げるG.F.アビリティを修得していけば、9999のダメージも軽く出るようになる！

入手方法① ワールドマップ南西の孤島へ

ワールドマップ南西にある海洋探査人工島が目的地だ。ここには飛空艇ラグナロクを使わないと上陸することはできない。また上陸してしまうとデータのセーブができないので、あらかじめラグナロク内のセーブポイントか、近くのフィールドでデータをセーブしておくのがいいだろう。初めて上陸するとき、パーティにゼルを入れておくと会話イベントが発生。この島の秘密が少しだけ明らかになるのだ。



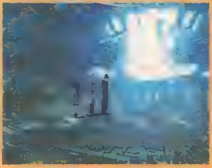
▲島はワールドマップのこのあたりに位置している。



▶入口でゼルが解説してくれる。チェックしておこう。

入手方法② 最後の質問がポイント

内部に突入したら中央にあるカプセルを目指して進もう。ただしカプセルが光っているときに歩いてはダメ！そこで動くと敵が出現するのだ。必ず光が消えているときに移動だ。中央のカプセルに接近し会話が始まったら、1問目で「別に望んで〜」。2問目で「悪いが〜」を選びルブルムドラゴンと2回戦闘。そして3問目でカーソルを2つの選択肢のさらに下まで動かし空欄で決定するのだ。



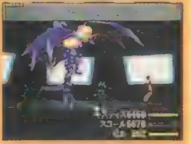
▲光っているときに歩くと敵が出現。消えたときに前進だ。



▲3問目はカーソルを一番下の空欄まで動かして決定する。

必勝法 魔法で能力を下げろ！

戦闘が始まったら「ペイン」と「メルトン」の魔法を使い、バハムートのパラメータを下げる！こうしてから特殊技などを使って攻撃していけば、それほど苦労することはないだろう。ただ戦いが長引くとメガフレアを放ってくる。受けたダメージを回復させながら勝負していくこと。



▲できれば「ハイパーリスト」を盗みたい！



エデン

技名	エターナル・ブレス
属性	なし

魔方陣の力で、敵を別の星雲に飛ばし、大爆発を起こして大ダメージを与える。エフェクトの豪快さと時間の長さに圧倒。

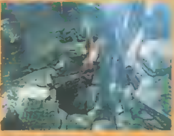


バハムート入手後……

◀場所はバハムートと同じ海洋探査人工島だ。バハムート入手後、一旦ラグナロクのコクピットに戻る。そして再び上陸すると、新たに地下へと進めるようになるぞ。強力な敵が多いので注意深く進もう。

入手方法① 第2階層で気圧を「2」消費

バハムートがいたカプセルの残骸を伝って人工島の作業場に降りたら、部屋の左側にある機械に近づいて操作。そこで気圧を4消費（16／20［気圧残量］）して第2階層に下りよう。そして次の第2階層で、気圧を2消費（14／20）して第3階層に進む。「エンカウントなし」のアビリティをセットしておくのが得策。



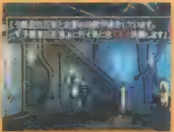
◀バハムートを倒すと、地下への道が開かれるのだ。



◀最初の部屋では4、第2階層では気圧を2消費する。

入手方法② 第3階層で気圧を補充

第3階層に着いたら部屋の右側にあるパネルではなく、階段下のパネルを操作し、気圧を4消費（10／20）して予備蒸気圧室に入る。そこでは気圧を7補充（17／20）することができるぞ。その後、各階層で気圧を1ずつ消費しながら、順に下へと進んでいこう。消費する気圧を間違えると最下層まで行けないので注意だ。



▶予備蒸気圧室への扉を開けるパネルは階段の下だ。



▶予備蒸気圧室でパネルに近づけば気圧を補充できる。

入手方法③ 最下層で機械を操作

第6階層にある巨大な機械の前で気圧を4消費（10／20）すると、大海のよどみにつながる扉が開く（A地点）。そのまま大海のよどみに進み、螺旋状の道を下っていこう。その後、最下層で機械を操作し、気圧を10消費（0／20）すればアルテマウェポンが出現するぞ。パーティ内にゼルがいるとA地点でイベントが発生。そこで機械を壊すと、大海のよどみ内で「エンカウントなし」が無効になるので覚えておこう。



▲A地点。順当に気圧を4消費して進むこと。



◀「隠しポイント発見」があれば最深部でセーブ可能。

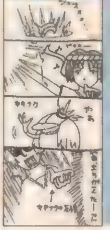
必勝法 G.F.ケルベロスを活用

最深部で機械を操作するとボスのアルテマウェポンが出現する。戦闘開始直後、まずG.F.エデンをドローだ。戦い方としては、戦闘不能になったら、わざと「レイズ」で復活させて特殊技を連発！ という のが常套手段だろう。敵の攻撃に対してはG.F.ケルベロスを召喚し「プロテス」、「レビテト」を全員に使用して対処する。これで比較的ラクになるはずだ。長期戦を覚悟し、じっくり勝負。



▲まずはエデンをドロー。HPはこまめに回復だ。





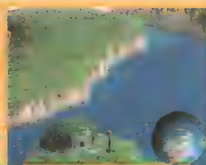
まんが／富山県　毛さん

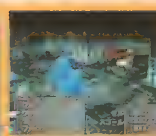


ブラザーズ

技名	兄弟仁義
属性	地

地属性の全体攻撃が可能。効果はそこそこだが召喚時の演出はピカイチ！ いろいろな場所で使って試してみよう。



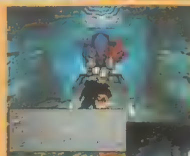


◀回復魔法や蘇生アイテムなどを十分に準備してから突入せよ。

◀目的地はデリングシティの北東に位置する「名もなき王の墓」だ。

入手方法

名もなき王の墓に入ったら真っ先にⒶ（各場所は下のマップを参照）に行き、セクレトとのイベントバトルに勝つ。この戦いに勝たないとⒷの2つの部屋に入れないので、必ず最初にⒶに行くこと。続いてⒷに行き、北側の部屋では右奥のスイッチ、西側の部屋では左奥のスイッチを入れて仕掛けを起動させる。これによって橋が架かり、スタート地点から中央のⒸまでが1本道でつながるぞ。あとは、その橋を渡り、Ⓒの部屋でセクレトとミノタウロスに勝てば入手できる。墓の中は似たような通路が多く迷いやすいので注意深く進むこと。それとレビテトの魔法を準備しておくのを忘れずに！



◀Ⓐで発生するセクレトとの戦いでは相手に「レビテト」を使い、地面からの回復を阻止すること。



▶マップ北にあるⒷの部屋。右奥に進み、突き当たりの壁を調べて水門を開けよう。



◀マップ西にあるⒷの部屋。左奥に進み、突き当たりの壁を調べて歯車を動かせばOK。

洞窟マップ



▶上下、左右対称の造りになっているので迷いやすい。自分の位置を確認しながら進もう。



▶堀に橋が架かりⒸの部屋に行けるようになる。心配なら、ここで一度入口に戻りデータをセーブしよう。

必勝法 レビテトの魔法がカギ

橋を渡りⒸの部屋に進むと、セクレトとミノタウロスが出現！ そのまま戦闘に突入する。2体のボスは足が地面に着いているとHPが回復してしまう。それを阻止するため、戦闘が始まったら「レビテト」の魔法を相手に使い、2体を宙に浮かせるのだ。こうしてから攻撃すればラクに勝てるだろう。ただ攻撃力が高いので、最後まで油断は禁物。



▲「レビテト」を使ったらHPを回復しつつ勝負しよう。



ケルベロス

技名	反撃の狼煙
属性	なし

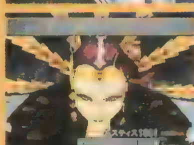
味方全体に「トリプル」の効果。同じ魔法を3連続で使えるようになる。ボス戦闘開始直後に使うのが基本戦法だ。

入手方法

DISC2の後半でガルバディア・ガーデンに突入した際、ガーデンの1階ホールにいるぞ。接近すると戦闘が発生し、それに勝利すれば入手できる。魔法やアビリティが少ないと手こずるので、ガーデン内に出現するザコで稼いでおくこと。また、戦闘前にはデータをセーブだ。



◀ガルバディア・ガーデン1階ホールだ。



◀イデア戦の後では入手できない。

必勝法 デスペルの魔法を準備



▲「デスペル」を持っていないと苦戦してしまうぞ。

「デスペル」を準備し、ケルベロスが「トリプル」を使ったらすぐに効果を解除。そしてHPを回復させながら戦っていこう。またケルベロスの「トリプル」をドローして使用するのも効果的。常に有利な立場で戦っていくようにしよう。



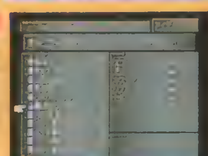
ディアボロス

技名	闇よりの使者
属性	なし

敵のHP×ディアボロスのLV(%)ののダメージを与える（LV50で敵のHPが5000なら、5000×50%＝2500）。

入手方法

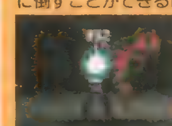
ティンバーに向かう前にシド学園長からもらう「魔法のランプ」を使用。出現するディアボロスに勝てば入手できる。もらった直後から入手可能だが、魔法やアビリティが充実してないと苦戦は必至。



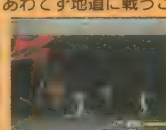
◀ランプを使う前に必ずデータをセーブだ。

必勝法 グラビデをドロー→ストック！

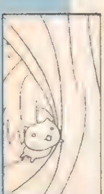
回復魔法や蘇生用のアイテムをバッチリ準備してからランプを使うこと。戦いが始まったらディアボロスの所持している「グラビデ」の魔法をドローしストック。そして次のターンに魔法として使うのだ。「グラビデ」を使うと、ディアボロスは必ず「ケアルガ」をこちらにかけてくる。その特性を利用すれば意外とラクに倒すことができるはず。あわてず地道に戦うこと。



◀攻撃を受けたらすぐに回復だ。



◀「グラビデ」をドローすること。





まんが／茨城県 小見幸子さん

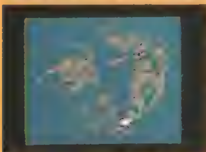


サボテンダー

技名	針ソン千本
属性	なし

敵の防御力を無視し、確実に一定のダメージを与える。防御力の高いザコやボスと戦うときに、とっても役に立つ。

入手方法 イデアの家がある大陸の右端に位置する小島には、チョロチョロと顔を出す緑色の物体がいるはず。その物体に接触すると、サボテンダーの親分（?）ジャボテンダーが出現する。小島にはラグナロク入手後でないと行けないので注意。



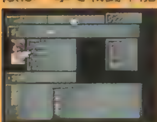
◀サボテンダーが出現する砂漠の東に砂漠だらけの小島がある。



▲緑色の物体が顔を出したら接触しよう。

必勝法 **弱点は水属性だ!**

ジャボテンダーの弱点は水属性なので、属性攻撃Jに「ウォータ」の魔法をセットして戦いに臨むこと。敵は一撃で戦闘不能にする攻撃を連発してくるので、蘇生アイテムは多めに準備だ。



▲「ウォータ」の魔法を属性攻撃Jにセット。



▶戦闘不能になったらすぐに蘇生！放っておくと全滅の危険もあるのだ。



トンベリ

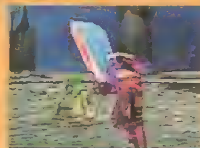
技名	ほうちょう
属性	なし

敵1体に対して無属性の攻撃を繰り出す。いちばん痛そうな攻撃だが、ダメージは少なめだ。1度は試してみよう。

入手方法 セントラ遺跡の入り口付近にはトンベリしか出現しない場所がある。そこをウロウロしてトンベリを20体以上倒すと、最終戦を引き継ぐようにトンベリキングが出現。そいつを倒すとG.F.トンベリが入手できるのだ。



▲2つ目の階段を上がった周辺までがトンベリの出現場所。



▲トンベリは防御力が高いので特殊技も使い倒していこう。

必勝法 **あせらずじっくり勝負**

基本的な行動はトンベリと同じだが、ときたま強力な全体攻撃を繰り出してくる。HPはこまめに回復させること。手早く倒す方法としては、やはり特殊技を使うのがベストだろう。仲間が戦闘不能になったら、わざとレイズで回復。そのあとは特殊技を連発だ。



▲オーディン入手後に、時間をかけて攻略しよう。



ケツァクウァトル

技名	サンダーストーム
属性	雷

機械や水棲の敵に有効な雷属性の全体攻撃が可能。序盤ではシヴァ、イフリートと共に活躍してくれるはずだ。

入手方法 ガルバディア・ガーデンの教室にある自分の机を調べて学習パネルを立ち上げる。そして「予習・復習」を選び決定！



▲一番手軽な方法で入手できるG・F・なのだ。

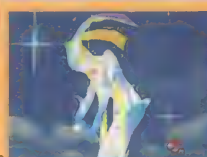


シヴァ

技名	ダイヤモンドダスト
属性	冷

炎属性の敵に効果的な冷気属性の全体攻撃ができる。エフェクト時間が最短なので、かなり扱いやすい。

入手方法 ガルバディア・ガーデンの教室にある自分の机で、ケツァクウァトルと一緒に手に入る。イフリート戦の前にゲットだ。



◀序盤から中盤までの主戦力になってくれる。



イフリート

技名	地獄の火炎
属性	炎

冷気属性の敵に有効な炎属性の全体攻撃が可能。力を上げるアビリティが満載。武器攻撃がメインのキャラに持たせよう。

入手方法 ゲーム開始直後に突入するダンジョン、炎の洞窟の最深部で待つイフリートと戦い勝てばOK。シヴァを使って攻撃だ。



◀シヴァと同じく頼りになるG・F・なのだ。

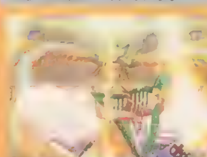


セイレーン

技名	サイレントヴォイス
属性	なし

敵の魔法を封じる沈黙の効果があり、なおかつダメージが与えられる。ゲーム全般で活躍してくれるはず。

入手方法 ドールの電波塔の最上部に出現するボス、エルヴィオレからドローする。忘れないように戦闘開始直後にドローだ。



◀強力な魔法を使う敵も封じてしまえば安心。





まんが／北海道 しるこさん



カーバンクル

技名	ルビーの光
属性	なし

味方全体に「リフレク」の効果。入手直後のイデア戦から大活躍だ。ジャンクションするならイフリートとセットで！

入手方法

魔女暗殺計画の最中に、デリングシティの大統領官邸に出現するボス、シュメルケからドローする。取り忘れるな！



◀「リフレク」は味方の魔法も跳ね返す。注意。



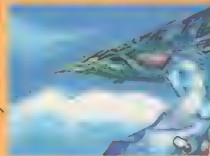
リヴァイアサン

技名	大海嘯
属性	水

砂漠に棲む敵に有効な水属性の全体攻撃が可能。だが効果時間が長いのが難点だ。アビリティ「かいふく」は役立つぞ。

入手方法

バラム・ガーデンでの内紛後、地下のマスタールームで発生する対ノーグ戦で、ノーグ自身からドローする。



◀大洪水を起こし敵全体に水属性のダメージ。



パンデモニウム

技名	暴風圏突入
属性	風

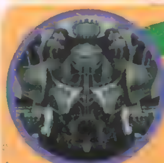
飛行系の敵に有効な風属性の全体攻撃が可能。「早さJ」のアビリティを真っ先に覚えさせて戦闘を有利に進めよう。

入手方法

バラム街で雷神戦の直後、風神、雷神戦に突入する。その戦闘で風神からドローするのだ。うっかり倒さないように！



◀敵全体に風属性のダメージを与える。



アレクサンダー

技名	聖なる審判
属性	聖

誰もが役立つ属性関連のアビリティを多く持っている。「そせい」のアビリティも使い勝手がいい。

入手方法

ガルバディア・ガーデンの大講堂でイデアからドローする。敗北して再挑戦したときでも、ドローだけは忘れるな。



◀敵全体に聖なる光の矢を浴びせて攻撃！

ランダムで登場するG.F.【3体】

特定の条件をクリアすると、以降の戦闘にランダムで出現するようになるG.F.。出現がまったく制御できないため、多少の扱いづらさは感じてしまう。ただ確実にその能力を発揮してくれるという点では、かなりの戦力になってくれるだろう。これらのG.F.は、ジャンクションすることはできない。



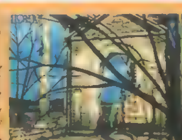
オーディン

技名	斬鉄剣
属性	なし

斬鉄剣で斬りつけ、敵全体を一瞬で即死させる。オーディンを入手しに行くときは下の注意をしっかり確認すること！



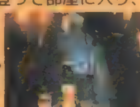
◀ワールドマップ中央のセントラ遺跡へ。

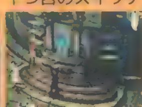


◀遺跡に入ったら階段を登っていこう。

入手方法1　2か所のスイッチをON

外壁のハシゴを登って部屋に入り、1つ目のスイッチを入れる。ハシゴを下り、2つ目のスイッチをONに。

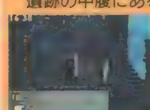


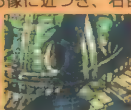


▶スイッチを入れるとハシゴが出現！

入手方法2　中腹の石像から右目の宝石を入手

遺跡の中腹にある像に近づき、右目の宝石を入手。その後、再びらせん階段を登って頂上に向かおう。

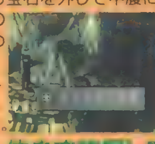




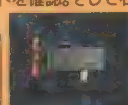
◀像の左側にあるハシゴで像のそばへ。

入手方法3　頂上の石像に右目をはめる

頂上の石像に右目をはめてパスコードを確認。そして石像の左右の目から宝石を外して中腹に戻る。中腹の像の両目に宝石をはめパスコードを入力！



▶頂上でパスコードが表示されたらメモしておくこと。



▲パスコードを入力すれば入口が開く！

必勝法　休まず攻撃していこう

遺跡の仕掛けを手早く解いて戦闘の時間を稼ぐのが重要！　戦いでは特殊技を使って休みなく攻撃し続けること。タイムがゼロになるとゲームオーバーだ。

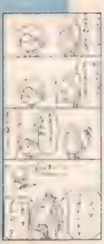


◀余裕があれば「運の書」を盗んでおきたい。

入手時期に関する注意

ラグナ編4（トラビア渓谷）〜エスタの間にセントラのイベントに挑戦し、ザコ敵との戦闘中に時間切れになったとき「遺跡入口に戻って再トライ」を選ぶと、その後コントローラの操作が一切きかなくなる。できるだけDISC2の段階で入手せよ！





まんが／栃木県　ＡＢ太郎さん



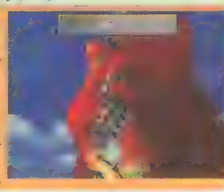
ギルガメッシュ

技名	効果
斬鉄剣	敵全体を一刀両断し、即死させる
まさむね	敵全体に無属性の大ダメージ
エクスカリバー	敵全体に無属性の大ダメージ
エクスカリパー	敵全体に1のダメージ

入手方法 オーディンをゲットしている状態で、DISC3の最後、ルナティック・パンドラ内で発生するサイファー戦に突入すると、戦闘の最中にイベントが発生！　そしてオーディンが敗れてから数ターン後、ギルガメッシュが出現するぞ。このイベントを見るとギルガメッシュを獲得したことになり、その後の戦闘でランダムで出現するようになる。ギルガメッシュの攻撃は全4種類。攻撃方法はランダムで決定される。



▲オーディンはサイファーに倒されてしまうのだ。



▶オーディンとは異なり、バトルの最中に出現する。効果は全部で4種類だ。

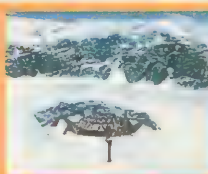


フェニックス

技名	転生の炎
属性	炎

味方全体にレイズ、敵全体に炎属性のダメージを与える。タイミングよく出現してくれると助かるのだが……。

入手方法 シュミ族の村で発生する石集めのイベントをクリアすると、村長から「フェニックスの羽」がもらえる。それを戦闘中に使うと以降の戦闘に出現。（※1）



▲シュミ族の村はワールドマップの北方のトラビア地方にある。すぐに行ってみよう。



▲5つの石を集めるイベントをクリアすると、褒美に村長から入手できるのだ。

その他のG.F.【3体】

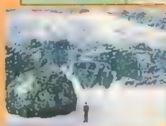
特定の条件をクリアして入手すると、以降の戦闘で任意に召喚できるようになるG.F.。ランダムで出現するG.F.よりも使い勝手はいいのだが、そのかわり効果はあまり期待できない。戦闘でバリバリ活躍させるタイプではなさそうだ。コモーグリ、ムンバを入手するにはポケステが必要なので、あらかじめ準備しておくこと。



コチョコボ

技名	効果	パワーアップ方法
チョコファイア	敵全・炎攻撃	ポケステのイベントウェイト設定をONの状態でゲームをプレイ。イベントで出会う娘チョコボとのキスの回数によってコチョコボの名前の右側に★印が表示され、それによって技がパワーアップする。
チョコフレア	敵全・無属性の攻撃	
チョコメテオ	敵全・無属性の攻撃	
チョコボックル	敵全・無属性の攻撃	

入手方法 チョコボの森で2種類の笛を使って、チョコボを入手！　そのあと森にいるちょこ坊からギサールの野菜を購入し、それを戦闘中に使えば召喚できるぞ。このコチョコボはポケステで育成することが可能。ポケステ内で見たイベントにより効果は4段階に変化するのだ。ただチョコボがポケステにいる間は召喚できなくなる。



◀コレがチョコボの森。この中でチョコボを入手だ。



◀ポケステでオートにしているとパワーアップしない。

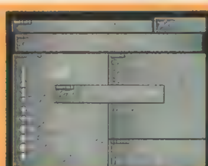


コモーグリ

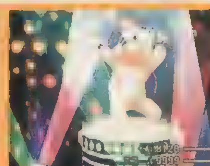
技名	モーグリダンス
属性	なし

ジャンクションしているG.F.のHPを完全回復&戦闘不能を治療。パーティキャラの平均レベル×100ギルが必要だ。

入手方法 ポケステの「チョコボRPG」でモーグリに会う。コチョコボを本体に戻し、入手している「モグのお守り」をG.F.に使う。コマンドをセットし戦闘で使用。



▲モグに会うと必ず「モグのお守り」が入手できる。それをG.F.に使用するのだ。



▲召喚するとモーグリダンスを披露！　ジャンクション中のG.F.のHPを回復する。



ムンバ

技名	ムンバムンバムンバ
属性	なし

敵単体に防御力無視でダメージを与える。召喚に必要な「ゆうじょうのあかし」は貴重品なので、多用は難しいだろう。

入手方法 ポケステの「チョコボRPG」でアイテム「ゆうじょうのあかし」を入手。それを戦闘中に使用すると現れるぞ。データをセーブしてから確認だ。



▲「ゆうじょうのあかし」はポケステでしか入手できない貴重品。大事に使うように！



▲蹴ったり、ひっかいたり、砂をかけたりと大忙し！　見ていてかなり楽しいのだ。

※1）フェニックスの羽の使用経験があり、かつフェニックスの羽を所持中にパーティが全滅するとランダムで発動（そのときフェニックスの羽を1個消費する）。





まんが／滋賀県　仙蛙さん

データ

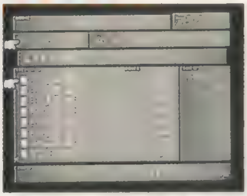
武器の改造に必要なアイテムリストや特殊技の完全修得ガイド。さらに全カードの入手方法など、重要データをピックアップして大公開だ！

武器

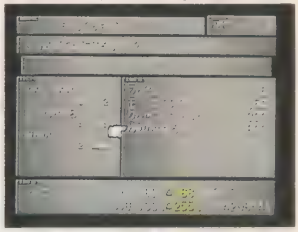
武器はショップで購入するのではなくジャンク屋で改造するもの！　ここでは全6キャラの武器の改造方法とそれに必要なアイテムを一挙に紹介しよう。

◉「月刊武器」を入手しないと武器の改造は不可

新しい武器はジャンク屋で改造してもらうことでゲットできる。ただ、いきなりジャンク屋を訪れても改造してはもらえない。武器を改造するには〝月刊武器〟という雑誌と、材料になるアイテムが必要なのだ。改造のポイントとなる〝月刊武器〟は全7冊。それぞれ4キャラ分の改造方法が掲載されているぞ。まずは右の表を細かくチェックして7冊の雑誌を集めよう（エスタのショップで「顔なじみ」のアビリティがないと購入できない雑誌は●、普通に購入できる雑誌は○で表記したので要確認。表中の略語はス＝スコール、リ＝リノア、キ＝キスティス、ゼ＝ゼル、セ＝セルフィ、ア＝アーヴァイン。数値は改造の段階だ）。



▲取り逃したら「顔なじみ」のアビリティを付けてエスタの本屋行こう。



▲武器の改造に必要な材料に関しては下段にまとめたので同時に確認しておこう。

月刊武器	ス	リ	キ	ゼ	セ	ア	入手方法	価格	エスタ
武器3月号	1	―	1	1	1	―	ドールの電波塔でボスのエルヴィオレが落とす	1000	○
武器4月号	2	1	―	2	―	1	バラム・ガーデンのスコールの部屋（SeeD）で拾う	1000	○
武器5月号	3	2	2	―	―	2	デリングシティの地下水路で拾う（魔女暗殺イベント中）	1000	○
武器6月号	4	―	3	3	2	―	ミサイル基地でボスのBGH251F 2が落とす	1000	○
武器7月号	5	3	―	―	3	3	バラム・ガーデンの訓練施設（DISC 3以降）で拾う	1000	○
武器8月号	6	4	4	4	―	―	トラビア・ガーデンのガーゴイル像から南に5歩の場所で拾う	1000	○
武器創刊号	7	5	―	―	4	4	ラグナ編5のルナティックパンドラ研究所で拾う	50000	●

◉改造するのに必要なアイテム

武器を改造するための材料となる36種類のアイテムと、それを所持しているモンスターを一挙に公開しよう。これらのアイテムを効率よくゲットするにはパーティアビリティの「レアアイテム」とキャラアビリティの「ぶんどる」は必要不可欠！　なぜなら、ピックアップされているアイテムは入手確率の低いものばかり。なんとなく戦闘を繰り返しているだけでは、なかなか入手ができないのだ。効率よく入手するためにも、「ぶんどる」「レアアイテム」のアビリティは準備しておこう。



▲パーティアビリティ「レアアイテム」をセットして戦おう。



▲キャラアビリティ「ぶんどる」も必須！　何度もチャレンジだ。

名前	入手できる主なモンスター
赤い牙	キマイラブレイン、メルトドラゴン
アダマンタイン	アダマンタイマイ
命の指輪	ゴーマニ、メズマライズ、グラナトゥム
エネルギー結晶体	エルノーイル、ルブルムドラゴン、ベヒーモス
オチューの触手	オチュー
カメのこうら	エサンスーシ、アダマンタイマイ
風切り羽	ストラトエイビス、ワイルドフック
風車	アビスウォーム、ストラトエイビス、GIM52A
火竜の牙	ルブルムドラゴン、メルトドラゴン
恐竜の骨	アルケオダイノス
クモの糸	ケダチク
コカトリスの羽	コカトリス
サカナのヒレ	フォカロル
ダイナモ石	インビンシブル、クリープス、ブリッツ
月の石	クアール、ガルキマセラ、エルノーイル
鉄球	GIM47N、ウェンディゴ
鉄パイプ	GIM47N、ウェンディゴ
闘気のかけら	ルブルムドラゴン、ドラゴンイゾルデ

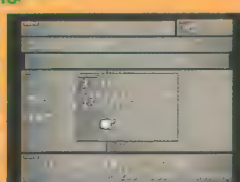
名前	入手方法、入手できる主なモンスター
とがった爪	エサンスーシ、グランデアーロ、ワイルドフック
ネジ	ハウリザード、GIM47N
ノコギリの刃	ベルヘルメルヘル
呪いの爪	グランデアーロ、クリープス、トライフェイス
波動弾	エネルギー結晶体、高出力発生装置から精製
フォースの腕輪	オチュー、イデア（2）、ライフフォビドン
復活の指輪	ゴーマニ、クアール、グラナトゥム
ほうちょう	トンベリ
星々のかけら	鉄巨人、トライフェイス、ルブルムドラゴン
ボムのかけら	ボム
魔石	ボム、バイトバグ、ダブルハガー、バイセージ
魔石のかけら	バイトバグ、ブエル、ダブルハガー、ブリヌラ
味方殺しの剣	ライフフォビドン、ブリッツ
メズマライズの刃	メズマライズ
モルボルの触手	モルボル
竜のウロコ	グレンデル、SAM08G
竜の皮	ドラゴンイゾルデ、ヘッジヴァイパー
竜の牙	SAM08G、ドラゴンイゾルデ、グレンデル

まったく改造しなくても支障はない！　ただしスコールだけは……

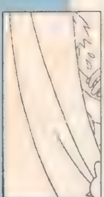
武器を改造すると攻撃力がアップし、画面上のグラフィックが変化する。だが1度も武器を改造しなくても、ゲームをクリアすることは可能だぞ。ただスコールだけは別！　武器を改造しないと使用可能な特殊技が増えないのだ。スコールの特殊技は特に強力なので、必ず改造するように。



▲武器を改造すると戦闘時にキャラが持っている武器のグラフィックも変化する。すべてチェックしてみるのも楽しみのひとつ！



◀スコールの武器は積極的に改造するようにしよう。





まんが／千葉県　彩軌彼方さん

特殊技

特殊技の修得方法はキャラによって大きく異なる。例えばスコールの特殊技のように、武器を改造するだけで修得できるものもあれば、リノアの技のようにアイテムを入手し、なおかつ条件を満たさないと使えないものもある。ちょっと面倒な気がするかも知れないが、特殊技はゲーム中でもっとも頼りになる攻撃なのだ！　だから完全習得を目指しつつゲームを進めていくのがベストだろう。ここからは全6キャラの特殊技の修得方法をバッチリ解説していくので、これらを参考にすべての技を修得してみよう。



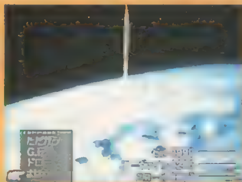
◀各キャラの特殊技は見た目もド派手！



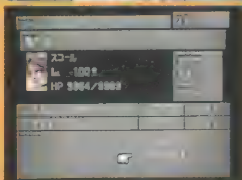
◀終盤の戦いでは特に重宝するのだ。

スコール 連続剣

スコールの特殊技は前半の連続剣と、後半のフィニッシュブローの2つに分けられる。技が発動すると、まず連続剣がスタート（確実な決め方は右を参照）。それが終了するとランダムでフィニッシュブローが発動する仕組みになっているのだ。フィニッシュブローは全部で4種類。どのフィニッシュブローが発動するかは装備している武器によって決まる。武器を強化することで、新たな特殊技が使用できるようになるのだ（1ランク上の武器に強化したとしても、それ以前に使えたフィニッシュブローは継承される）。



◀技の種類と発動率はランダムになっている。



◀最強の武器だと全技に発動の可能性があるのだ。

確実に決めるポイント

技が発動するとタイミングのバーが表示される（手動入力時のみ）下の写真の位置でR1ボタンを押そう。オートだと外れる可能性アリ。





ココでR1ボタンを押せ

▲タイミングのバーがこのゾーンに来る度に、R1ボタンを押すのだ。

技名	効果	必要武器
ラフディバイド	敵単体にダメージ	すべての武器
フェイテッドサークル	敵全体にダメージ	キアストレート以上
ブラスティングゾーン	敵単体にダメージ	フレイムタン以上
エンドオブハート	敵単体に大ダメージ	ライオンハート

セルフィ スロット

技名	効果
フルケア	味方全体のHP全回復＋ステータス異常治療
ウォール	味方全体の防御力を大幅に上げる
レビテガ	敵を空の彼方へ飛ばす。
ジエンド	敵を一撃死させる（アンデッド無効）。

セルフィには、特殊技として4種類の専用魔法が用意されているぞ。技が発動すると魔法がスロットマシンの絵柄のように表示されていくので、好きな魔法が出現したときに決定！　あとは「はなつ」を選べば、魔法が使えるのだ。だがこの技には大きな難点がある。それは魔法がランダムで出現するということ。魔法の出現確率はピンチの度合いやセルフィのレベルによって変化するので、使いたい魔法が出現するとは限らないのだ。あまり頼らないほうが……。



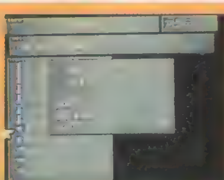
◀魔法と使用回数はランダム。「やり直し」を選べば再び魔法が変化。



◀専用魔法は便利なものばかり。自由に使えたら強すぎるのかも！

アーヴァイン ショット

アーヴァインの場合、弾薬を入手することで新たな特殊技が使えるようになるぞ。弾薬は全部で8種類。それぞれ効果や与えるダメージ、発射できるスピードなどが異なっている。弾薬はショップで購入できるほか、G.F.イフリートが覚えるメニューアビリティ「弾薬精製」でも入手可能。欲を言えば各100、最低でも各50発ずつは準備しておきたい。技の使用方法は、どの弾薬でも同じ。技の発動後、制限時間が終了するまでR1ボタンを連打して弾薬を発射するのだ。



▲使い果たすと使用できない。イフリートの「弾薬精製」は必須なのだ。

威力よりも連射力！



▲力のパラメータが高ければ速射弾を使用したほうが効果的なのだ。

弾薬名	技名	効果	入手方法	価格	エスタ
通常弾	ノーマルショット	敵1体にダメージ	各地のショップ	20	○
散弾	グレープショット	敵全体にダメージ	各地のショップ	40	○
暗黒弾	ダークショット	敵1体にダメージ＋状態異常	エスタのショップ	300	○
火炎弾	フレイムショット	敵全体に炎属性のダメージ	エスタのショップ	500	○
破壊弾	キャニスターショット	敵1体に通常弾の3倍のダメージ	エスタのショップ	800	●
速射弾	クイックショット	敵1体にダメージ	エスタのショップ	100	●
徹甲弾	アーマーショット	敵1体にダメージ（防御力無視）	とがった爪、ほうちょうから精製	－	－
波動弾	ハイパーショット	敵1体にダメージ	エネルギー結晶体などから精製	－	－

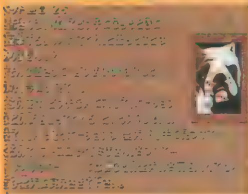




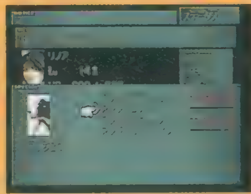
まんが／岡山県　ヤマナツさん

リノア コンバイン

リノアの特殊技は「ペット通信」を読むことでステータス画面に追加されていくぞ。ただし読むだけでは戦闘で使うことはできない！　ステータス画面に追加された新技にカーソルをセットし、リノアをパーティに入れて歩き回らなければならないのだ。歩き回る時間は、技によって大きく異なる。修得させるときは「エンカウントなし」のアビリティをセットし、フィールドを端から端まで歩くベシ！



◀「ペット通信」を入手したら内容をチェック！



◀ステータス画面で未修得の技にカーソルをセット。



◀フィールドを歩き回っていれば修得できるのだ。

技名	効果	必須アイテム	入手方法	価格	エスタ
アンジェロラッシュ	敵１体にダメージ(反撃)	修得済み	―	―	―
アンジェロリカバー	味方１人を回復	ペット通信２号	森のフクロウアジト	1000	○
アンジェロリバース	味方１人の戦闘不能を回復	ペット通信４号	ティンバーのペットショップ	1000	―
アンジェロサーチ	地中からアイテムを掘り出す	ペット通信５号	エスタのショップ	1000	○
アンジェロキャノン	敵全体にダメージ	修得済み	―	―	―
アンジェロストライク	敵単体にダメージ	ペット通信１号	ティンバー行きの列車内	1000	○
インビジブルムーン	味方全体を無敵状態にする	ペット通信３号	ティンバーのペットショップ	1000	―
ウィッシュスター	敵全体にダメージ	ペット通信６号	エスタのショップ	1000	○

リノア② ヴァリー

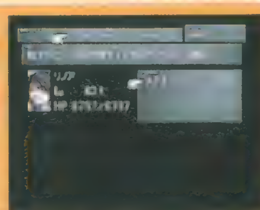
ヴァリーはＤＩＳＣ３から使える特殊技だ。この状態になると、魔法使用時の攻撃力が大幅に上昇するぞ。ただし難点なのは使う魔法がランダム（必ず攻撃系）で選択されてしまうところ。この技を確実に活かすには「強力な攻撃魔法を１種類だけ持たせる」という方法で対処するしかないぞ。



◀特殊技の発動後にコンバインかヴァリーを選択できるのだ。



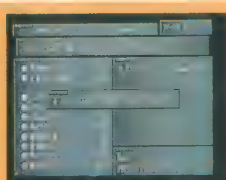
◀使う魔法が選べないので、ときには敵を回復させてしまうことも。



▲無属性で強力な魔法といえばメテオ。これだけを持たせておけば一応は活用できる。

キスティス 青魔法

キスティスは、敵が落としたアイテムをメニュー画面で使うことで青魔法を修得する。青魔法は全部で16種類。その効果は多種多様で上手に活用すれば戦いが有利に展開する。(表中のマイクロミサイルの“変則的ダメージ”とは残りＨＰの○％のダメージ。○は50、75、87.5、93.75の４パターンあり、ピンチの度合いで変化する)。下の表をチェックして、効果を把握して戦おう。



▲特定のアイテムをメニュー画面で使えば青魔法が修得できる。



▲効果を把握し、敵や戦闘状況に応じ使い分けていこう。

技名	効果	必須アイテム	アイテムの入手方法
メーサーアイ	敵１体にダメージ	修得済み	―
超振動	敵全体にダメージ	クモの糸	ケダチク
電撃	敵全体に雷属性のダメージ	サンゴのかけら	コカトリスなど
レベル？デス	一定レベルの敵にデス	呪いの爪	グランデアーロなど
デジョネーター	敵１体を消し去る	ブラックホール	ゲスパー、ウェンディゴ
アクアブレス	敵全体に水属性のダメージ	水の結晶	フォカロルなど
マイクロミサイル	敵１体に変則的ダメージ	ミサイル	ＧＩＭ52Ａなど
溶解液	敵１体にダメージ＋状態異常	謎の液体	ゲイラ
ガトリング砲	敵１体にダメージ	牙式連発銃	ＳＡＭ08Ｇなど
ファイヤーブレス	敵全体に炎属性のダメージ	火竜の牙	ルブルムドラゴンなど
くさい息	敵全体に状態異常	モルボルの触手	モルボル
ホワイトウィンド	味方全体のＨＰを一定値回復	風のささやき	アダマンタイマイ
ホーミングレーザー	敵１体にダメージ	レーザーキャノン	ベルヘルメルヘルなど
マイティガード	味方全体に防御効果	バリアシステム	ベヒーモス
レイ・ボム	敵全体にダメージ	高出力発生装置	ブリッツ
ショックウェーブパルサー	敵全体に大ダメージ	ダークマター	ポケステのみ入手可能

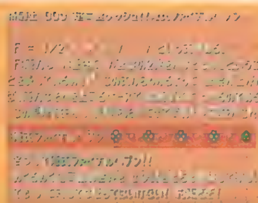




まんが／新潟県　水月珠那さん

ゼル デュエル

ゼルの特殊技は「格闘王」という雑誌を読めば修得できる。覚えた技のコマンドはステータス画面で確認することができるぞ。その数は下の表の10種類だ。このうち下から4段目までの技は〝フィニッシュブロー〟と呼ばれる技で、これらを決めると攻撃時間が余っていても強制的に終了となる。ただうまく攻撃をつなげば、1度の発動で与えられるダメージを増大することが可能！　ここではその方法も解説していこう。(下の表の①は制限時間が6秒、4秒のときの開始地点、②は12秒、9秒のときの開始地点)。



◀雑誌を読むだけでOK。取り逃したらエスタで購入。



▲攻撃をループさせれば多くのダメージが与えられるのだ。

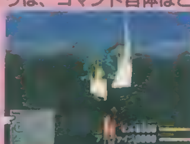
技名	コマンド	必須アイテム	入手方法	価格	エスタ
ラッシュパンチ	、×	修得済み	ー	ー	ー
ヘッドショック	右、左	修得済み	ー	ー	ー
かかと落し	上、下	修得済み	ー	ー	ー
マッハキック	左、左、	修得済み	ー	ー	ー
ドルフィンブロウ	L1、R1、L1、R1	格闘王001	D地区収容所	1000	○
メテオストライク	下、○、上、○	格闘王002	風神・雷神とのバトル	1000	○
バーニングレイヴ	下、下、下、下、	修得済み	ー	ー	ー
メテオバレット	上、×、下、△、	格闘王003	エスタのショップ	1000	○
ディファレントビート	△、□、×、、上	格闘王004	エスタのショップ	1000	●
俺式ファイナルヘヴン	上、右、下、左、△	格闘王005	ルナティック・パンドラ	30000	●

バーニングレイヴ

② ヘッドショック
▼
① ラッシュパンチ
▼
マッハキック
▼
ラッシュパンチ
▶ かかと落とし
▼
バーニングレイヴ

■ループゾーン
時間が短くてもマッハキック→ラッシュパンチ→かかと落としで2周はできる。頑張ってみよう。

かかと落とし→バーニングレイヴとつなげることができる。バーニングレイヴは、コマンド自体はとっても簡単だが、入力判定がちょっとシビア。あわてるとナナメ下に入ってしまうことが多いので、意識して正確に入力すること。この技はループから狙うのが効果的だぞ。

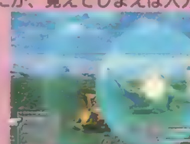


メテオバレット

② ヘッドショック
▼
① ラッシュパンチ
▼
マッハキック
▼
ラッシュパンチ
▶ ドルフィンブロウ
▼
メテオバレット

■ループゾーン
マッハキック→ラッシュパンチ→ドルフィンブロウの攻撃は強力。フィニッシュしなくても！

ドルフィンブロウ→メテオバレットと移行できる。ちょっと複雑なコマンドだが、覚えてしまえば入力自体はラクチンだろう。ただメテオバレットだけでは、あまり多くのダメージは与えられない。やはりループゾーンで2周くらいしてから決めるのがベストだ。

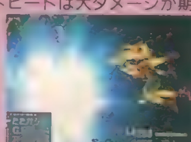


ディファレントビート

① ラッシュパンチ
▼
② ヘッドショック
▼
メテオストライク ◀ ヘッドショック
▼　▲
ヘッドショック ▶ ドルフィンブロウ
▼
ディファレントビート

■ループゾーン
②のヘッドショックが開始地点なら2周はできる。ただし無理は禁物だ。

ヘッドショック→ディファレントビートへとつなげられる。ディファレントビートは大ダメージが期待できる攻撃なので、積極的に狙っていくこと。時間の長いときに2周くらいループさせてから決めるのが効果大！　たいていの敵なら倒すことができるはずだ。

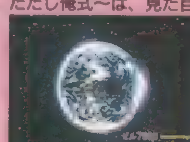


俺式ファイナルヘヴン

① ラッシュパンチ
▼
② ヘッドショック
▼
かかと落とし ◀ ドルフィンブロウ
▼　▲
メテオストライク ▶ ヘッドショック
▼
俺式ファイナルヘヴン

■ループゾーン
ドルフィンブローとメテオストライクは強力！ループで終了してもOK。

メテオストライク→俺式ファイナルヘヴンと、直行でつなぐことができる。ただし俺式〜は、見た目はハデだが敵に与えるダメージは少なめ。時間が短いときは俺式〜。長いときはループで細かくダメージを稼ぐ！　といったように時間に応じて攻攻撃方法をチェンジだ。







まんが／奈良県　ひろたかまつこさん

カード

全カードのデータとレアカードの入手方法など、カードに関する情報を一気に紹介。すべて集めよう!!

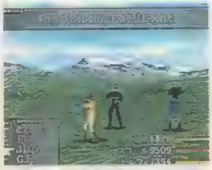


世界のさまざまな場所で入手できるカード。ここでは、全カードリストやレアカードの入手方法など、カードに関する詳細データを一挙公開!! これらの情報をもとにカードをコンプリートしよう。

なお、次ページに掲載している表は左から「カード名」、「カードの数値(上、下、左、右の順番)」、「カード変化」で入手できるアイテム、「カード変化で入手できるアイテムの数」となっているぞ。

CHECK POINT 1◉ ザコモンスターも高レベルのカードになる場合がある

ザコモンスターはコマンドアビリティ「カード」で変化させた場合、低確率で高レベルのカードに変化することがある。しかし、それらのカードをザコから入手するのはかなり難しい。そこで、役に立つのがパーティアビリティの「レアアイテム」。このアビリティは本来、アイテムを落とす確率が上昇するものだが、実は高レベルのカードに変化する確率まで上昇するのだ。ただし、特定のレベル7までのカードにしか変化しない。



▲無理してザコをカードに変化させる必要はないが…。

CHECK POINT 2◉ カードリストで奪われたレアカードの場所を確認それ

カードリストの詳細画面には、画面下にレアカードを奪われた場所や人名(カードクイーンの場合)が表示されている。これを見れば、「奪われたレアカードの場所を忘れてしまった」なんて場合にもすぐに確認することができるぞ。しかし、基本的には場所しか表示されないので、どの人物にカードを奪われたのかをしっかり覚えておくことが必要。本当はカード勝負に負けないのが一番いいんだけどね…。



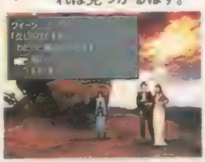
▲奪われたら取り返すまでやる! やっぱり、これが基本。

CHECK POINT 3◉ 世界各地を放浪するカードクイーンの秘密?

ティアーズポイントから南に進んだアバンダン平原には、脱出ポッド回収現場がある。DISC4以降にこの場所を訪れると、そこにはカードクイーン(以下クイーン)が立っているぞ。彼女はキロス、デブチョコボ、グラシャラボラス、フェニックス、アーヴァイン、アレクサンダーなどのレアカードを持っているので、取り忘れている人は必ずここを訪れよう。クイーンイベントよりも簡単に入手できるはずだ。ちなみに、DISC3の時点で脱出ポッドを訪れてもクイーンはいない。しかし、ピエットがいるので、カード勝負に勝ってレアカードをゲットしよう。



▲この周辺をとにかく歩き回れば見つかるはず。



◀かなりの実力の持ち主なので、勝つごとにセーブすること。

ドールでのカードクイーンイベント

クイーンと勝負(最初はバラム街の駅前にいる)してレアカード(レベル8以上)を渡すと世界各地の街に移動する。もし彼女がドール(酒場の2階)に移動した場合には、話しかけて「アーティストの父親」の項目を選択しよう。すると、彼女から特定のレアカードを要求され、渡すと新たなレアカードを持った人物がどこかに出現する。なお、このイベントによって新たに入手可能になるカードは、キロス、アーヴァイン、デブチョコボ、グラシャラボラス、フェニックスの5枚。これらは、DISC4の脱出ポッドでクイーンから、まとめて入手可能。



◀渡したレアカードは画家の孫が持っている。取り戻そう。



CHECK POINT 4◉ バラム・ガーデンの「CC団」とカードで勝負!

バラム・ガーデンには、7人で構成された〝CC団〟というサークルがある。彼らを出現させるための条件は2つ。1つは、学園内の内紛イベントが終了していること。もう1つは、図書館、食堂、教室を除いた場所でカード勝負で15勝以上していることだ。以上の2つの条件を満たすとジャックが姿を現し、彼とのカード勝負に勝つと次の団員が現れるぞ。ただし、団員の中には出現場所に現れない場合がある。そのときは、何度か画面を切り替えると出現するはずなので、見逃さないようにくれぐれも注意しよう。

1ジャック



◀一番最初に姿を現すCC団員。1階のホールを歩いている男子生徒。

2ジョーカー



◀ジャックに勝つと訓練施設にある橋の先端に現れる。緑色の服が目印。

3クラブ



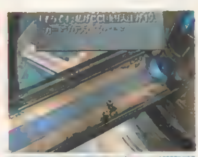
◀ジャックに勝つと出現。学生寮に続く渡り廊下の前を歩いている。

4ダイヤ



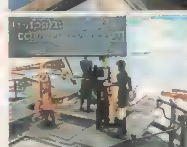
◀クラブに勝つと出現。1階のホールにある掲示板の前にいる2人組の女生徒。

5スペード



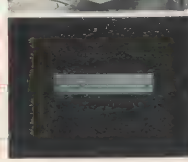
◀ダイヤに勝つと出現する。2階のエレベータ付近の廊下にいる男。

6ハート



◀スペードに勝つと出現。ブリッジに立っているシュウがハートの正体。

7キング



◀ハートに勝ち、カドワキ先生と会話後、自分の部屋で「休む」を選択すると現れる。



まんが/大阪府 真宮まゆさん

全110枚のカードリストを公開するぞ!!

自分のカードリストを見て、空いている欄があったらこの表でチェックしよう。

カードリストレベル1～7

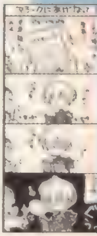
	カード名	数値				カード変化	個数
レベル1	ハウリザード	1	1	5	4	ネシ	5
	フンゴオンゴ	5	1	3	1	魔石のかけら	1
	バイトバグ	1	3	5	3	魔石のかけら	1
	レッドマウス	6	1	2	1	吸血の牙	1
	ブリヌラ	2	1	5	3	4枚でルーンの腕輪	1
	ゲイラ	2	4	4	1	謎の液体	1
	ゲスパー	1	4	1	5	ブラックホール	1
	フォカロルフェイク	3	2	1	5	5枚で水の結晶	1
	ブラッドソウル	2	6	1	1	ゾンビパウダー	1
	ケダチク	4	4	3	2	クモの糸	1
	コカトリス	2	2	6	1	コカトリスの羽	1
レベル2	グラット	7	3	1	1	魔石	1
	ブエル	6	2	3	2	魔石	1
	メズマライズ	5	3	4	3	メズマライズの刃	1
	グヘイスアイ	6	4	3	1	南極の風	1
	ベルヘルメルヘル	3	5	3	4	ノコギリの刃	1
	スラストエイビス	5	2	5	3	風切り羽	1
	ヘッジヴァイパー	5	3	5	1	毒の牙	1
	クリープス	5	5	2	2	サンゴのかけら	1
	グレンデル	4	5	2	4	竜のウロコ	1
	ダブルハガー	3	1	7	2	魔石	1
	グランデアーロ	5	5	3	2	とがった爪	1
レベル3	ライフフォビドン	6	3	2	6	味方殺しの剣	1
	エサンスーシ	6	1	6	3	恐竜の骨	1
	トライフェイス	3	5	5	5	呪いの爪	1
	フォカロルフェイク	7	1	3	5	水の結晶	1
	ゴージュシール	7	5	3	1	北極の風	1
	オチュー	5	3	3	6	オチューの触手	1
	SAM08G	5	2	4	6	牙式連発銃	1
	ワイルドフック	4	7	2	4	とがった爪	1
	サボテンダー	6	6	3	2	サボテンのトゲ	1
	トンベリ	3	4	4	6	ほうちょう	1
	アビスウォーム	7	3	5	2	風車	1
レベル4	グラナトゥム	2	6	7	3	5枚でヒーリングメイル	1
	バイセージ・ハンズ	6	4	5	5	魔導石	1
	アルケオダイノス	4	2	7	6	2枚で恐竜の骨	1
	ボム	2	6	3	7	ボムのかけら	1
	ブリッツ	1	4	7	6	ダイナモ石	1
	ウェンディゴ	7	1	6	3	鉄球	1

	カード名	数値				カード変化	個数
レベル4	クアール	7	4	4	4	5枚で命の指輪	1
	ガルキマセラ	3	3	6	7	魔導石	1
	ドラゴンイゾルデ	6	7	3	2	4枚で闘気のかけら	1
	アダマンタイマイ	4	5	6	5	3枚でカメのこうら	1
	メルトドラゴン	7	4	3	5	3枚で赤い牙	1
レベル5	鉄巨人	6	6	5	5	3枚で星々のかけら	1
	ベヒーモス	3	5	7	6	10枚でバリアシステム	1
	キマイラブレイン	7	5	3	6	10枚で復活の指輪	1
	コヨコヨ	3	2	1	A	食欲魔人のナベ	1
	インビンシブル	6	6	7	2	鉄パイプ	1
	G I M47N	5	7	4	5	速射弾	10
	モルボル	7	4	2	7	4枚でモルボルの触手	1
	ルブルムドラゴン	7	7	4	2	10枚で火竜の牙	1
	エルノーイル	5	7	6	3	10枚でエネルギー結晶体	1
	トンベリキング	4	7	4	6	ほうちょう	1
	ウェッジ・ビッグス	6	2	7	6	エクスポーション	1
レベル6	風神・雷神	2	8	4	8	エクスポーション	1
	エルヴィオレ	7	3	4	8	デスストーン	10
	X－ATM092	4	7	3	8	2枚でカメのこうら	1
	グラナルド	7	8	5	2	Gリターナー	1
	ナムタル・ウトク	1	8	3	8	10枚でサークレット	1
	シュメルケ	8	8	2	2	コカトリスの羽	1
	アバドン	6	4	5	8	暗黒弾	30
	ドルメン	4	5	6	8	破壊弾	30
	オイルシッパー	1	4	8	8	火炎弾	30
	シュミ族	6	8	4	5	5枚で勝負師の魂	1
	コキュートス	7	8	1	5	ホーリーストーン	10
レベル7	プロパゲーター	8	4	8	4	Gメガポーション	1
	ジャボテンダー	8	4	4	8	サボテンのトゲ	1
	トライエッジ	8	2	8	5	40枚でジェットエンジン	1
	ガルガンチュア	5	6	8	6	10枚でちからだすき	1
	機動兵器8型BIS	8	7	3	6	シェルストーン	10
	アンドロ	8	5	8	3	Gメガポーション	1
	ティアマト	8	5	4	8	フレアストーン	10
	BGH251F2	5	8	5	7	プロテスストーン	10
	ウルフラマイター	6	4	7	8	メテオストーン	5
	カトブレパス	1	7	7	8	リネームカード	1
	アルテマウェポン	7	2	8	7	アルテマストーン	1

カードリストレベル8～10

	カード名	数値				カード変化	備考
レベル8	デブチョコボ	4	8	9	4	ラブラブG×100	脱出ポットにいるカードクイーンと勝負する(DISC 4)
	アンジェロ	9	7	3	6	エリクサー×100	森のフクロウのアジトか白いSeeDの船にいるワッツと勝負する
	ギルガメッシュ	3	9	6	7	聖戦の薬×10	CC団のキングか脱出ポッドのカードクイーンと勝負する(DISC 4)
	コモーグリ	9	9	2	3	ペットハウス×100	バラム・ガーデン、1F廊下にいる「走る少年」と勝負する
	コチョコボ	9	8	4	4	ギサールの野菜×100	親愛の証を6個集め、チョコボの聖域に行く
	ケツァクウァトル	2	9	4	9	ダイナモ石×100	F.H.の駅長の家の2階にいるドープ駅長と勝負する
	シヴァ	6	4	9	7	北極の風×100	白いSeeDの船にいるゾーンに「となりのカノジョ」をタダであげる
	イフリート	9	2	8	6	エレメントアタック×3	炎の洞窟でイフリートを倒す(1回目)。2回目はP.34を参照
	セイレーン	8	6	2	9	ステータスアタック×3	ドールのパブの2階にいるオーナーと勝負する
	セクレト	5	9	9	1	恐竜の骨×100	名もなき王の墓でミノタウロス、セクレトを倒す
	ミノタウロス	9	2	9	5	アダマンタイン×10	名もなき王の墓でミノタウロス、セクレトを倒す
レベル9	カーバンクル	8	A	4	4	光のカーテン×3	CC団のハート(シュウ)と勝負する
	ディアボロス	5	8	3	A	ブラックホール×100	ディアボロスを倒す
	リヴァイアサン	7	1	7	A	医術の心得×3	CC団のジョーカーと勝負する
	オーディン	8	3	5	A	死者の魂×100	セントラ遺跡でオーディンを倒す
	パンデモニウム	A	7	7	1	風車×100	バラム街のホテル前にいる男かディン邸の隣の民家にいる女の子と勝負する
	ケルベロス	7	6	A	4	ダッシュシューズ×100	ガルバディア・ガーデンでケルベロスを倒す
	アレクサンダー	9	4	2	A	月のカーテン×3	ルナサイドベースの制御室か脱出ポッドのピエットと勝負する(DISC 3)
	フェニックス	7	7	A	2	フェニックスの魂×3	脱出ポッドのカードクイーンと勝負する(DISC 4)
	バハムート	A	2	6	8	ラストエリクサー×100	海洋探査人工島でバハムートを倒す
	グラシャラボラス	3	A	A	1	ステータスガード×3	脱出ポッドのカードクイーンと勝負する(DISC 4)
	エデン	4	9	A	4	モンクの心得×3	海洋探査人工島内部、大海のよどみでアルテマウェポンを倒す
レベル10	ウォード	A	2	8	7	ガイアの指輪×3	エスタの大統領官邸ホールか魔法研究所にいるオダイン博士と勝負する
	キロス	6	6	A	7	加速装置×3	脱出ポッドのカードクイーンと勝負する(DISC 4)
	ラグナ	5	3	9	A	英雄の薬×100	ルナサイドベースのエルオーネの部屋か制御室にいるエルオーネと勝負する
	セルフィ	A	6	4	8	エレメントガード×3	トラビア・ガーデンの噴水の前にいるセルフィの友だちと勝負する
	キスティス	9	A	2	6	ソウルオブサマサ×3	バラム・ガーデンの食堂か2F教室のトゥリープFC会員と勝負する
	アーヴァイン	2	9	A	6	ロケットエンジン×3	脱出ポッドのカードクイーンと勝負する(DISC 4)
	ゼル	8	A	6	5	ハイパーリスト×3	バラム街のディン邸にいるゼルの母親と勝負する
	リノア	4	2	A	A	魔人の腕輪×3	デリングシティのカーウェイ邸にいるカーウェイ大佐と勝負する
	イデア	A	3	3	A	ロイヤルクラウン×3	イデアの家の裏庭にいるイデアと勝負する
	サイファー	6	A	4	9	ダイヤアーマー×3	イデアの家の裏庭にいるシドと勝負する
	スコール	A	6	9	4	スリースターズ×3	エスタの大統領官邸かラグナロクの客室にいるラグナと勝負する





まんが/北海道 えーるさん

コチョコボのカード

まず、全6カ所にあるチョコボの森で"親愛の証"を発見することが条件。この証はチョコボをゲットしたあとに、特定の位置でチョコザイナを鳴らすと発見することができるぞ。そして、すべての森で証を発見したら、あとはチョコボの聖域に行くだけでOK。これでコチョコボのカードがもらえる。なお、チョコボの聖域へは、はぐれの森からチョコボに乗って行くことができるぞ。


▶証が隠されている場所は森によって違う。隅に隠されている傾向が強いので根気よく探そう。

リノア&イフリートのカード

リノアのカードはDISC2以降に入手することが可能。まずは、デリングシティにいるカーウェイ大佐とのカード勝負にわざと負けて、イフリートのカードを渡そう。すると、次の勝負からリノアのカードを使い始めるので、あとはカード勝負に勝ってカードをゲットしよう。その後、カーウェイ大佐と会話して「カードのこと」を選択すると、イフリートのカードをドドンナに奪われたことを聞かされる。ドドンナはF.H.の駅長の家の右に座っているので、取り返しに行こう。


◀かなり手強いので全力で挑め！

アンジェロ

フクロウの森のアジトとなる列車、または白いSeeDの船にいるワッツとのカード勝負に勝てばアンジェロのカードを入手できる。



コモーグリ

バラム・ガーデンの1階の廊下を走っている年少クラスの男子生徒とのカード勝負に勝っては、コモーグリのカードを入手できる。



ケツァクウァトル



F.H.の駅長の家の2階にいるドープ駅長（おじいさんの方）とのカード勝負に勝っては、ケツァクウァトルのカードを入手できる。

シヴァ



ティンバーマニアックス社で入手できる"となりのカノジョ"を白いSeeDの船にいるゾーンに"タダ"であげると手に入る。

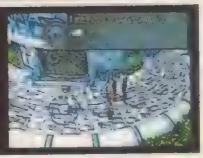
セイレーン

ドールのパブ2階にいるオーナーとのカード勝負に勝ち、奥のプライベートルームで再び勝負に勝っては、セイレーンのカードを入手できる。



パンデモニウム

バラム街のホテル前にいる男か、またはディン邸の隣の民家にいる女の子とのカード勝負に勝てばパンデモニウムのカードを入手できる。



アレクサンダー

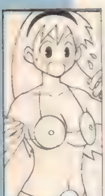


ルナサイドベースの制御室か、脱出ポッド回収現場にいるピエットとのカード勝負に勝っては、アレクサンダーのカードを入手できる。

ウォード



エスタの大統領官邸ホール、または魔法研究所にいるオダイン博士とのカード勝負に勝っては、ウォードのカードを入手できる。



ラグナ

ルナサイドベースのエルオーネの部屋か、制御室にいるエルオーネとのカード勝負に勝てばラグナのカードを入手できる。



セルフィ

トラビア・ガーデンの噴水前（画面中央の位置）にいるセルフィの友だちとのカード勝負に勝っては、セルフィのカードを入手できる。



キスティス

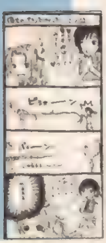


バラム・ガーデンの食堂の右奥（男子）か2F教室のトゥリーブ会員（2人の女の子）とのカード勝負に勝っては、キスティスのカードを入手できる。

ゼル



DISC2のバラム解放イベント後に入手可能。バラム街のディン邸にいるゼルの母親とのカード勝負に勝っては、ゼルのカードを入手できる。



まんが／富山県　布施唯華さん

イデア&サイファー

イデアの家の海岸にいるイデアからイデアのカードを、シドからサイファーのカードを、カード勝負に勝てば入手できる。



スコール

エスタの大統領官邸、もしくはラグナロクの客室にいるラグナとのカード勝負に勝っては、スコールのカードを入手できる。



モンスター

モンスターからドローできる魔法を完全網羅!! これを参考にお目当ての魔法をゲットしよう。



下の表は、モンスター(ボスを除く)からドローできる魔法を段階ごとにまとめたもの。なお、敵からドローできる魔法は3段階に変化する。表中では、ドローできる魔法①～③と区別しているので、しっかりチェックしておこう。

モンスターからドローできる魔法一覧

モンスター名	ドローできる魔法1				ドローできる魔法2				ドローできる魔法3			
アダマンタイマイ	ブリザド	―	―	―	ブリザラ	シェル	プロテス	―	ブリザガ	シェル	プロテス	リフレク
アビスウォーム	エアロ	―	―	―	エアロ	――	―	―	エアロ	トルネド	クエイク	―
アルケオダイノス	ファイア	サンダー	―	―	ファイラ	サンダラ	―	―	ファイガ	サンダガ	クエイク	―
インビンシブル	デスペル	―	―	―	デスペル	ストップ	―	―	デスペル	ストップ	メルトン	―
ウェンディゴ	バーサク	―	―	―	バーサク	プロテス	―	―	バーサク	プロテス	―	―
エサンスーシ	プロテス	―	―	―	プロテス	シェル	―	―	プロテス	シェル	クエイク	―
エスタ兵(人)	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ケアルラ	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	ケアルガ
エスタ兵(ターミネーター)	ファイア	サンダー	ブリザド	―	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	―	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	―
エリート兵	ファイア	サンダー	ブリザド	ライブラ	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ライブラ	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	デスペル
エルノーイル(※1)	ペイン	ダブル	―	―	ペイン	ダブル	―	―	ペイン	ダブル	ホーリー	―
オチュー	サイレス	ブライン	―	―	サイレス	ブライン	コンフュ	―	サイレス	ブライン	コンフュ	ペイン
ガルキマセラ(※1)	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク
ガルバディア兵	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	ファイラ	サンダラ	サンダガ	ケアルラ	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	ケアルガ
キマイラブレイン	ウォータ	サンダー	エスナ	―	ウォータ	バイオ	サンダラ	エスナ	ウォータ	バイオ	サンダガ	エスナ
クアール(※1)	デス	グラビデ	レイズ	―	デス	グラビデ	レイズ	―	デス	グラビデ	レイズ	―
グヘイスアイ	ブリザド	ケアル	ライブラ	―	ブリザラ	ケアルラ	ライブラ	―	ブリザラ	ケアルラ	ライブラ	―
グラット	スリプル	サイレス	―	―	スリプル	サイレス	バーサク	―	スリプル	サイレス	バーサク	コンフュ
グラナトゥム(※1)	ケアル	エスナ	デスペル	―	ケアルラ	エスナ	デスペル	―	ケアルラ	エスナ	デスペル	―
グランデアーロ	ウォータ	エスナ	―	―	ウォータ	エスナ	―	―	ウォータ	エスナ	レイズ	―
クリープス	サンダー	レイズ	―	―	サンダラ	レイズ	―	―	サンダガ	デス	レイズ	―
グレンデル	ファイア	ブリザド	ダブル	―	ファイラ	ブリザラ	ダブル	―	ファイガ	サンダガ	ダブル	―
警備員	スリプル	サイレス	ブライン	ケアル	スリプル	サイレス	ブライン	ケアルラ	スリプル	サイレス	ブライン	ケアルガ
ゲイラ	スリプル	サンダー	―	―	スリプル	サンダラ	―	―	スリプル	サンダガ	メルトン	―
ゲスパー	シェル	プロテス	―	―	シェル	プロテス	レビテト	―	シェル	プロテス	コンフュ	レビテト
ケダチク	サンダー	ケアル	―	―	サンダラ	ケアルラ	スロウ	―	サンダガ	ケアルガ	スロウ	ストップ
ゴージュルージュ	ブリザド	バーサク	―	―	ブリザド	ブリザラ	バーサク	―	ブリザド	ブリザラ	ブリザガ	バーサク
コカトリス	サンダー	―	―	―	サンダラ	ブレイク	―	―	サンダガ	ブレイク	―	―
ゴーマニ	ブライン	ドレイン	―	―	ブライン	ドレイン	スロウ	―	バイオ	グラビデ	クエイク	リジェネ
コマンド兵	ブリザド	サイレス	コンフュ	―	ブリザラ	サイレス	コンフュ	―	ブリザガ	サイレス	コンフュ	―
コマンドリーダー	サンダー	コンフュ	スロウ	リフレク	サンダラ	コンフュ	スロウ	リフレク	サンダガ	コンフュ	スロウ	リフレク
サボテンダー	ヘイスト	―	―	―	ヘイスト	―	―	―	ヘイスト	―	―	―
スラストエイビス	ブリザド	ライブラ	レビテト	―	ブリザラ	エアロ	ライブラ	レビテト	ブリザガ	エアロ	トルネド	レビテト
スラッパー	ブリザド	―	―	―	ブリザド	ブリザラ	ウォータ	―	ブリザド	ブリザラ	ブリザガ	ウォータ
ダブルハガー	ファイア	サンダー	ブリザド	―	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	―	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	―
鉄巨人(※1)	ヘイスト	シェル	リフレク	―	ヘイスト	クエイク	シェル	リフレク	ヘイスト	クエイク	シェル	リフレク
トライフェイス	サイレス	ブライン	―	―	サイレス	ブライン	スロウ	バイオ	ストップ	バイオ	ペイン	フレア
ドラゴンイゾルテ	ブライン	―	―	―	ブライン	ドレイン	バイオ	―	ドレイン	ブレイク	デス	バイオ
ドロマニ	シェル	プロテス	―	―	シェル	プロテス	―	―	シェル	プロテス	―	―
トンベリ	デス	―	―	―	デス	―	―	―	デス	―	―	―
バイセージ	エスナ	ヘイスト	―	―	エスナ	ヘイスト	―	―	エスナ	ヘイスト	バイオ	―
バイトバグ	ファイア	ライブラ	―	―	ファイラ	ライブラ	―	―	ファイラ	ライブラ	―	―
ハウリザード	サンダー	ケアル	―	―	サンダー	サンダラ	ケアル	ケアルラ	サンダー	サンダラ	ケアル	ケアルラ
バラ・トルーパー	エアロ	ウォータ	エスナ	―	エアロ	ウォータ	エスナ	―	エアロ	ウォータ	エスナ	―
ブエル	ファイア	サンダー	ブリザド	―	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	―	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	―
フォカロル(小)	ブリザド	スリプル	ライブラ	―	ブリザラ	スリプル	ライブラ	―	ブリザガ	ライブラ	ウォータ	―
フォカロル	ブリザド	スリプル	ライブラ	―	ブリザラ	スリプル	ライブラ	―	ブリザガ	ライブラ	ウォータ	―
ブラッドソウル	ゾンビー	レビテト	―	―	ゾンビー	レビテト	サイレス	―	ゾンビー	レビテト	サイレス	デスペル
ブリッツ	サンダー	―	―	―	サンダー	サンダラ	―	―	サンダー	サンダラ	サンダガ	―
ブリヌラ	シェル	―	―	―	シェル	ブライン	バーサク	―	シェル	リフレク	ブライン	コンフュ
フンゴオンゴ	スリプル	ライブラ	―	―	スリプル	ライブラ	サイレス	―	スリプル	ライブラ	サイレス	コンフュ
ヘッジヴァイパー	ファイア	ケアル	―	―	ファイラ	ケアルラ	―	―	ファイガ	ケアルガ	バイオ	―
ベヒーモス(※1)	リジェネ	トルネド	―	―	リジェネ	トルネド	―	―	リジェネ	トルネド	フレア	―
ベルヘルメルヘル	スリプル	サンダー	―	―	バーサク	サンダラ	―	―	コンフュ	サンダガ	―	―
ボム	ファイア	―	―	―	ファイア	ファイラ	―	―	ファイア	ファイラ	ファイガ	メルトン
メズマライズ	ケアル	エスナ	―	―	ケアルラ	エスナ	レイズ	―	ケアルガ	エスナ	デスペル	レイズ
メルトドラゴン	ファイア	シェル	プロテス	―	ファイラ	シェル	プロテス	―	ファイガ	デスペル	シェル	プロテス
モルボル	バイオ	―	―	―	バイオ	グラビデ	―	―	バイオ	グラビデ	クエイク	―
ライフフォビトン	ゾンビー	―	―	―	ゾンビー	ブライン	ストップ	―	ゾンビー	ブライン	ストップ	デス
ルブルムドラゴン(※1)	エアロ	ファイア	―	―	エアロ	ファイガ	グラビデ	―	ファイガ	リフレク	フレア	メテオ
レッドマウス	サンダー	ライブラ	―	―	サンダラ	ライブラ	ドレイン	―	サンダラ	ライブラ	ドレイン	―
ワイルドフック	エアロ	―	―	―	エアロ	デスペル	―	―	エアロ	デスペル	リフレク	―
GIM47N	ケアル	エスナ	―	―	エスナ	レイズ	―	―	ケアルガ	エスナ	レイズ	―
GIM52A	ヘイスト	スロウ	―	―	ヘイスト	スロウ	デスペル	―	ヘイスト	スロウ	エスナ	デスペル
SAM08G	シェル	プロテス	―	―	シェル	プロテス	レイズ	―	シェル	プロテス	リフレク	レイズ

●表中のドローできる魔法はモンスターのレベルで変化。ドローできる魔法①はLV1～19、②はLV20～29、③はLV30以上。名前の後ろに(※1)の付いているモンスターは、①LV1～29、②LV30～39、③LV40以上。なおルブルムドラゴンのみ①LV1～34、②LV35～44、③LV45以上。





まんが／大阪府 真宮まゆさん

サガ フロンティアⅡ

●発売日／99年4月1日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(2ブロック)

ラストダンジョンを含む『サガ フロンティアⅡ』の重要ポイントを攻略

動乱の時代を生きた英雄たちの活躍を描くギュスターヴ編と、エッグに立ち向かうナイツ一族の戦いが主題のウィル・ナイツ編。『サガフロⅡ』ではその両方から、ギュスターヴ戦争の歴史を体験する。付録の攻略では、そんな物語のポイントになるイベントと、本誌の攻略ではフォローできなかったラストダンジョンを攻略だ！

ラストダンジョン攻略

ラストダンジョンの攻略ポイントと最短ルートをここに掲載！ 記事を参考に、ラスボス戦まで一気に突き進め！

最終決戦の舞台になる〝最後のメガリス〟は、ループ地帯とマップ同士の特殊なつながりが混在しているダンジョン。ただ闇雲に進んだのでは、同じ場所をグルグル回ることになりかねない。ダンジョン内には宝箱やアイテムは一切ないので、最短クリアルートを示した下のマップを参照して、ラスボスが待つ場所まで速攻で駆け抜けるのがベストだ。なお、このルートはあくまで最短の道筋で、クリアルートはほかにも存在する。余裕があれば、自分なりの攻略ルートを探すのもいいぞ。

最後の戦いに備えて

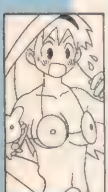
最後のメガリスで戦う中ボスとラスボスは非常に強力で、こちらもキャラクターを十分に鍛えていないと太刀打ちできない。ウィル編のイベント「北大陸奥地へ」をクリアすると、最後のメガリス以外の場所へは行けなくなるので、その前にフリーバトルエリアでパーティを強化しておこう。

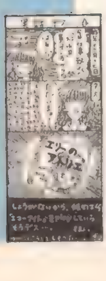


▲鍛錬場所には、グールの塔やヴァイスラントの氷河が◎。

最後のメガリスマップ







まんが／岩手県 杉田梓さん

◉最後のメガリス攻略のポイント

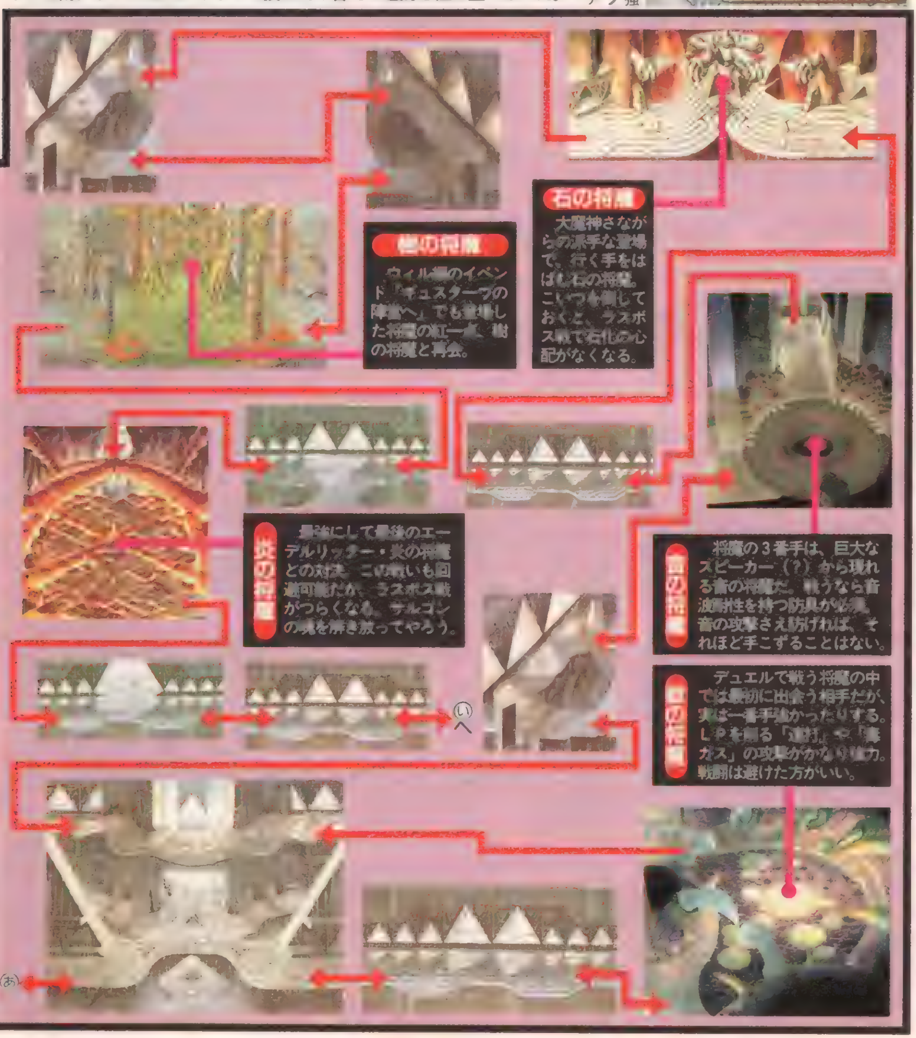
最後のメガリスですべてに決着をつけるのは、ウィルの孫であるジニーとその仲間たち。ここではメインパーティを先へ行かせるため、サブパーティの仲間が中ボスの将魔にデュエルで立ち向かうというドラマチックな展開が待っているぞ。そのため、最後のメガリスに踏み込む前には、メインパーティだけでなくサブメンバーの装備も整えておくことが大事だ。とくに武器はクヴェル並か、それ以上に強力なものを装備しておくのが理想的だ。また、メインパーティも2体の将魔とラスボス相手に戦うことを考えると、回復アイテム「結界石」のストックが最低2〜3個は欲しいところ。内部で出現するモンスターを相手にキャラクターの強化やアイテム稼ぎを行う場合は、さらに多くの「結界石」が必要だ。実際のところ、最後のメガリスは構造こそ複雑だが、敵のシンボルを避けて進むのはそれほど難しくない。ムダな戦闘はできる限り回避して、将魔やラスボスとの戦いに備えて戦力を温存しよう。最後の戦いでは、10,000前後のダメージが出る連携を決めないと勝算は薄い。さらに、おそらく戦闘中にキャラのWPやJPが底を突くので、術と技を2つずつ組み込んだ連携を2通り、連携履歴に登録しておこう。WPが切れたキャラは術、JPが切れたキャラは技に切り替えて連携を組み立てるのだ。



◀規則的な動きの敵シンボルを避けて、ひたすら前進あるのみ。こまめにクイックセーブをしておけば安心。

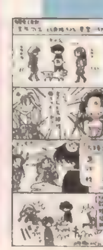


▶出現する敵はいずれも強力。それだけに能力アップに利用しやすく、貴重なアイテムを落とす率も高い。



サガ フロンティアII

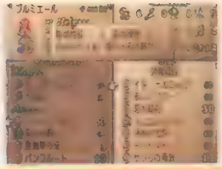




まんが／愛媛県　青沢弘彰さん

6将魔攻略法を一挙公開!!

6体の将魔のうち、獣、音、石、樹の将魔は、サブパーティの仲間がデュエルで戦う相手。無視して通り過ぎることもできるが、将魔を倒すとクヴェルが手に入るメリットがある。さらに、ラスボスは、倒した将魔と同じ属性の攻撃を使わなくなるので、ラストバトルを有利にする意味でも倒しておきたい。ただ、サブの仲間は2人しかいないため、4体のどれを倒すかは選択になる。オススメは石と樹の将魔だ。ここで紹介する攻略法を参考に、将魔との戦いを乗り切ろう。



◀将魔が落とすクヴェルは優れた防御能力を持つ

①水の将魔

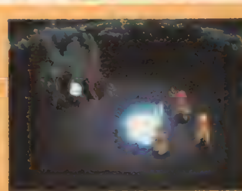


主な攻撃

スクラッチ、シザーブレイク、水撃、氷のブレス、デッドリーループ、ブリザード、召雷、天雷、毒音波、アクアバイパー

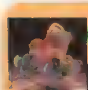
●水耐性の防具を装備して戦おう

水の将魔は「水撃」や「氷のブレス」といった水属性の攻撃に、物理攻撃を織り混ぜて攻めてくる。戦う前に水耐性を持つ防具を装備すれば、水属性の攻撃ではダメージを受けないので有利に戦えるぞ。物理攻撃で受けたダメージは「生命力強化」で自動回復させて、攻撃に専念しよう。



◀水耐性を持つ防具を装備しているだけで、戦闘はかなり楽になる。

②獣の将魔



主な攻撃

連打、駆け抜ける、毒ガス、牙、ためる、ステップイン、獣術

●LPのダメージに注意!

強烈な攻撃もさることながら、オマケのLPダメージもやっかいな相手。戦う場合は防御力の高い防具と、毒や一撃必殺に耐性を持つアクセサリの装備が必須だ。そのうえで修得している最強の技でひたすら攻撃、もしくは15ターン防御で勝ち逃げするのがいいだろう。しかし、無視したほうが無難。



◀一撃必殺耐性のアクセサリを装備してないと、LPがみるみる削られる。

③音の将魔



主な攻撃

サウンドブラスター、ソニックプレッシャー、大地のビート

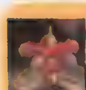
●戦士系のキャラをぶつけろ

攻撃力はそれほどでもなく、HPも将魔の中では少ないほう。はっきり言って安全パイの相手だ。ただ、頻繁に使ってくるサウンドブラスターは、術の攻撃力を下げるため、術士タイプのキャラが戦うと戦闘が長引くことも。倒すならグスタフかミーティアを戦わせて、一気に決着をつけよう。



◀武器での攻撃はかなり有効。たまに水術でHPを回復するので、早めに倒そう。

④石の将魔



主な攻撃

旋風打、大回転、刺す、マグマブロージョン、石の記憶、ハチの巣、音術、石術

●長期戦は必至、ガードで耐えろ

打撃攻撃で力まかせに攻めてくる相手。この敵に対して相性がいいのは、杖の資質を持つウィルだ。戦闘が始まったらガードビーストをかけて"削岩撃＋身を守る"の繰り返しでひたすら攻撃。長期戦になるので生命力強化もかけておこう。石化の効果がある石の記憶を使われる前に倒すのが理想的。



◀打撃攻撃は高い確率でブロックできる。ガードビーストをかければさらに安全。

⑤樹の将魔



主な攻撃

サミング、花粉ガス、紅葉の舞い、水術

●強力な斧技でたたみかけよう!

デュエルで戦う将魔の中では珍しく、術攻撃が得意な相手。ここは植物系の敵に強い斧の資質を持つミーティアを選出することをオススメするぞ。技は、大木断やマキ割りトルネード、火炎車が有効だ。LPを使ってこまめにHPを回復しつつ、確実にダメージ与えていこう。



◀1ターンで1000以上のダメージを与えれば、勝ちはもらったも同然。

⑥炎の将魔



主な攻撃

スクラッチ、ヘビーキック、ファイヤーボール、ソニックバーナー、メテオスウォーム、バーニングチャージ

●多彩な攻撃を使う強敵だ

全体攻撃のファイヤーボールとメテオスウォームが恐い。とくに味方を恐怖状態にするメテオスウォームには要注意。戦い方としては、生命力強化とリヴァイヴァを全員にかけ、連携にすべてをかける作戦が、ワンパターンだが最も効果的。まれに敵のメディテーションともつながって5連携になる。



◀魂の歌が使えれば、戦いがグッと楽になる。戦力の温存は考えず全力で挑もう。





まんが／兵庫県　無為さん

グールの塔

イベント「タイクーン・ウィル」クリア後に入れるようになるグールの塔。貴重なお宝が一杯のこの塔を攻略だ！

3つのレアアイテム入手法を伝授

ラウプホルツの町から移動できるフリーバトルエリア、グールの塔では、クヴェルの「妖精王のリラ」をはじめとした3つのレアアイテムが手に入る。それぞれの入手法を、ここでは詳しく紹介するぞ！

◉「妖精王のリラ」入手法

「妖精王のリラ」は、右で紹介している「丙子椒林剣」よりも比較的手に入れやすい。まずはこちらから入手することをオススメするぞ。入手の手順は、まず塔の最上階へと続くホールに置かれたパイプオルガンを止めて、オブジェや石像などに隠れた3体のモンスターを倒す。そのあと、最上階にある女神像を調べれば手に入るのだ。

①オルガンを止める

ホールに鳴り響くオルガンの音を止めるには、画面写真の位置を調べればOK。ちなみに、3匹のモンスターをすべて倒していない状態で最上階の女神像を調べると、落とし穴で塔の地下まで落とされてしまう。1度塔を出たいなら使おう。



▲オルガンを止めないとモンスターとは戦えない。

②3体のモンスターを撃破

「妖精王のリラ」を入手するために倒す必要がある3体のモンスターは、それぞれ下の写真の場所に隠れている。塔をくまなく探せば必ず見つかるぞ。

ゴースト



▲悪魔の偶像。パイプオルガンがあったホールの下の階にある。調べるとゴーストが出現。

ゴースト



▲女性の肖像画の下にある水晶玉(?)。悪魔の偶像と同様に、調べるとゴーストが出現する。

ガーゴイル



▲フロアの端にひっそりと置かれたガーゴイルの石像。調べると像が割れてガーゴイルが出現

◉「アニマ結晶体」入手法

装備するとＪＰが30もアップする貴重なアクセサリ「アニマ結晶体」は、「妖精王のリラ」を手に入れると塔の地下（女神像の落とし穴で落ちた場所）に出現する。結晶体に触れるとアニマグールとのイベント戦闘に突入し、勝つと入手できるぞ。アニマグールとの戦闘ではイベントで味方全員のＪＰが0になり（戦闘中に回復もしない）、ＬＰを消費しないと術が使えない状態での戦いを強いられる。とはいっても、アニマグールはそれほど強くないので、通常攻撃だけで楽に倒せるだろう。



▲アニマグールは少々ＨＰが高い程度で、手強い相手ではない。術を使うまでもないのだ。

◉「丙子椒林剣」入手法

「丙子椒林剣」は、書庫がある階（「生きるべきか〜」と言うグールがいる場所）に出現する強力なモンスター"死せる賢者"を倒すと手に入る。ただし、死せる賢者と戦うには、下で紹介するモンスターを倒すか出現させる必要がある。たまにカギになるモンスターたちが出現しないときがあるが（塔の外へ出るとリセットされる）、その場合は出現するはずの場所に移動するだけでＯＫだ。

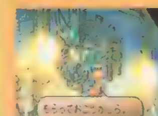
①入手のカギとなる7体のモンスター

飛び出す男

書庫がある階の中段のフロアにある扉を開くと、いきなり飛び出してくる。「まぁあああ…っ！」というおかしな奇声が印象的。



スライム



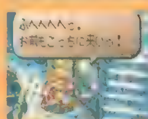
これも書庫がある階。はしごを上った先にある「地界石」を取ると出現する、というより落ちてくる。天井に張り付いていたのか!?

キャリアーアント

悪魔の偶像が置かれている階の奥にある、左から2番目の保存物のあたりを調べると出現する。戦う必要はない。



グラスダンサー



同じく悪魔の偶像が置かれている階。偶像の横に飾られている絵の前に立つと、絵の中に引きずり込まれて戦闘になる。

階段のゴースト

いくつもの絵が飾られた部屋の螺旋階段を、上から下に降りていると絵の中から出現する。戦う必要はないので、ダッシュで逃げろ



双子のグール



塔の外壁通路の踊り場に立っている双子のグール。どちらか片方だけを倒せばいい。倒したら、すぐに塔の中へ逃げ込もう。

悪魔草

ガーゴイルの石像があった場所へ戻ろうとすると、右側にある絵の中に引き込まれる。絵の中では巨大な悪魔草と戦うことに。

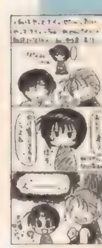


②亡霊出現!!



上で紹介しているモンスターのうち、何体かを倒すか出現させると、左の画面写真の場所に幽霊のシンボルが現れる。それが死せる賢者だ。炎の将魔に匹敵する強さを誇るので、心してかかろう。





まんが／山口県　ゆうきるりさん

難解イベントピックアップ攻略

ギュスターヴ編

術不能者として生まれながらも、混乱の時代を己の剣一本で生き抜いた、時の風雲児ギュスターヴ。彼が歴史に記した足跡を追って、歴史の表舞台を体験しよう。

歴史の表舞台を描いたギュスターヴ編は、ストーリー性が高く、ただ見ているだけの場合が多い。また、歴史上の大きな出来事が描かれるため、戦術SLGで展開するイベント（コンバット）が多くなっているのも特徴だ。ここでは、そんな中からとくに難解なイベントをピックアップして攻略しよう。

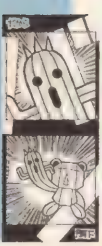
ギュスターヴ編を進めるうえでの注意

とにかく戦闘が起こるイベントが少ないギュスターヴ編では、ステータスアップやお金稼ぎをすることが難しくなっている。しかし、後半になるにつれて敵は強力になっていくので、ザコ戦で苦労することも多い。戦闘が厳しいと感じたら、ウィル編を進めて技や術をひらめこう。強い技や術があれば、少々ステータスが低くてもなんとかなるぞ。

ギュスターヴ編・年表

年代	イベント
1220	ギュスターヴ誕生
1227	ギュスターヴ追放
1227	故郷を離れて
1232	ギュスターヴ12才
1233	ギュスターヴと鍛冶屋
1235	ギュスターヴ15才
1236	再会
1239	病床の母
1240	ワイド奪取
1242	ギュスターヴと海賊
1243	●フィニー王家がメルシュマン地方制圧
1245	父の急逝
1247	上陸
1248	バケットヒルの戦い
1248	兄弟再会
1249	ハン・ノヴァ建設
1255	ファイアブランドの悲劇
1256	●ギュスターヴ、アニマ教団を襲撃
1260	暗殺者ヨハン
1264	将軍の思い出
1269	南の砦で
1269	ギュスターヴの後継者
1271	ハン・ノヴァ炎上
1288	カンタールの死
1289	●エドムンド、東大陸の後継者戦争に参入
1289	●ナの国のショウ王がケルヴィンを召喚
1292	ケルヴィン最後の戦い
1300	偽ギュスターヴ誕生
1301	エーデルリッター
1305	和平会議
1305	ハン・ノヴァの戦い
1305	サウスマウンドトップの戦い





1242年［ギュスターヴと海賊］

ギュスターヴ編とウィル編を同時に進めていないと発生しないイベント。基本的には特定の人と会話をすることで進めていくAVGタイプのイベントだが、手順は非常に複雑になっている。ここでは、その手順を完全公開!!

◉ワイドでの手順

前半のワイドでは、商船隊と銀帆船団のアジトを行ったり来たりすることになる。チャートには必要のない会話もおもしろいので、要チェック!!

①	商船隊のアジトで、建物の入口に立っている男に話しかける。この時点ではまだアジトの中に入ることはできないが、とりあえず男と会話しておこう。
②	銀帆船団のアジトへ行き、牧場の一番奥にある建物の入口に立っている男に話しかける。なお、ここでもまだ銀帆船団のアジトの中に入ることはできない。
③	次に町の中にある酒場へ行く。すると酒場の入口にいた男たちがいなくなっているので、中に入ろう。これで、海賊とのちょっとしたイベントが発生するぞ。
④	再び商船団のアジトへ向かう。そして、もう1度入口に立っている男に話しかけるのだ。しかしここでも「待て」と言われ、中に入ることはできないぞ。
⑤	もう1度牧場を訪れると、銀帆船団とのイベントが発生することになる。ここでは船長と呼ばれる人物が登場するので、彼と会話をしておこう。
⑥	商船団のアジトへ行き、再度入口に立っている男と会話をする。これでようやく、アジトの中に入ることができるのだ。中では首領と会話をすることになるぞ。
⑦	銀帆船団のアジトがある牧場へ。もう1度船長と会話をすると、イベントが発生。海賊の一味として、海賊船に乗りこむことに。ここから先は、海賊船に舞台が移る。

羅針盤のセット順序

船長室にある海図に書かれた3つのうち、北回帰航路が正解だ。ここからセットする方角と日数を割り出すことになるが、とにかく海図が見づらく、方角の判断が難しい。そこでここでは、ズバリ正解を紹介するぞ。下の通り入力すればOKなのだ。

南へ3日→南東へ2日→東へ1日→北東へ2日

◉海賊船での手順

海賊船では、最後に「正しい航路を羅針盤にセットする」という謎解きが待っている。この正解に関しては、左下のコラムを参照しよう。

①	甲板の上から、後半パートの開始となる。移動できるようになったら、まずは船内の通路にある宝箱を調べよう。すると、近くにいる海賊との会話イベントが発生する。
②	次に甲板へ行き、そこにいる船長と会話をする。ここでは、会話の話題を2つから選択することができるので、「襲った船について」を選択しよう。
③	船長との会話が終わったら、その船長の隣にいる海賊の男に話しかけよう。ここでも話題の内容を選択できるので、「男爵の船について」を選ぶのだ。
④	男との会話が終わったら、さらに甲板のマストの下にいる男と会話をする。このとき、選べる話題に「男爵の船について」が追加されているので、それを選択しよう。
⑤	甲板下の通路に戻る。①のときには塞がれていた通路が通れるようになっているので、その先にいる男と会話をする。このときの選択肢は、「手伝う」を選ぶこと。
⑥	甲板で、はぐれスライムが襲撃してくるイベントが発生する。このイベントは自動的に進むが、自分で戦うかバットに任せるかを選択できる。ここはどらちでもOK。
⑦	イベントが終わったら、船長室へ向かう。船長室にあるクヴェルを調べると、船長との会話になるぞ。ここで3つの選択肢が出現するが、どれを選んでもOKだ。
⑧	甲板に向かい、船尾にいるバットと会話をする。このときの会話内容は、⑥で選んだ選択によって多少変化する。どういった内容であろうか、とくに問題はないぞ。
⑨	船倉へ行き、酒を飲もうとしている船員に話しかける。すると、階上にある船長室から、船長とバットとの会話が耳に入ってしまうというイベントが発生。
⑩	船がモンスターの襲撃を受けるイベントが発生。再び甲板へ。ここでスライムとのデュエルが行われる。この戦闘は避けられないので注意しよう。
⑪	船倉で羅針盤に正しい航路をセットする（正しい航路は左のコラムを参照）。クリアするとラストの戦闘が発生するので、あとはこれに打ち勝てばイベントクリアだ。

※年表のイベント名の頭に「●」がついているものは歴史上の出来事で、実際にプレイすることはできません。

まんが／岐阜県　田中将司さん

1301年［エーテルリッター］

◉プラネタリウムのナゾを解け!

このイベントですることは、まずプラネタリウムに行き（行く方法は右コラムを参照）、そこにある星座の絵をすべて出現させること。プラネタリウムの中には、床に星座の絵（下図①～⑤）が描かれており、これらは、部屋にある3つのスイッチ（右図Ⓐ～Ⓒ）を押すことで消したり出現させたりすることができるのだ。スイッチをうまく使って5つの絵をすべて出現させれば、最後の部屋への入口が開かれるぞ。3つのスイッチの役割（下記参照）をしっかり把握し、仕掛けを解除しよう。



Ⓐのスイッチ
左側にあるスイッチは、①、④、⑤の専用スイッチとなっている。このスイッチを押すごとに、出現している絵は消え、消えている絵は出現する。

Ⓑのスイッチ
中央にあるスイッチは、ほかと比べてちょっと特殊で、①～⑤すべての絵の状態（消えているか、出現しているか）が、反時計回りに1つずつずれるのだ。

Ⓒのスイッチ
右側にあるスイッチは、Ⓐと役割が似ている。②、⑤の専用スイッチとなっており、このスイッチを押すごとに、出ている絵は消え、消えている絵は出現する

プラネタリウムの場所は?

イベントの舞台となるのは石切場跡。ウィル編を同時に進めている人なら、すでに1度訪れているハズだ。問題のプラネタリウムは、ウィル編で訪れたとき、スライムが大量発生していて進めなかった通路の先にある。以前は強制的に外に出されてしまっていたが、今回は通路を進むことができるようになっているぞ。密集するスライムを倒しながら進んで行こう。とくにステータスアップをしなくても、スライムくらいなら問題なく対処できる。なお、ウィル編を進めていないという人は、下の写真を参考にしよう。



▲石切場跡の洞窟に入ったら、この位置から網を右側へ降りる。



▼するとここに出る。あとはスライムを倒し、通路の奥へ進め。

1305年［サウスマウンドトップの戦い］

◉本陣を守り切るには?

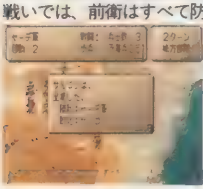
ギュスターヴ編の最終イベント。大詰めとなるこのイベントは、戦略SLG（コンバット）だ。偽ギュスターヴ軍を操った前のイベントから一転、今度はその偽ギュスターヴを敵に回すことになる。この偽ギュスターヴ軍、とにかく半端じゃなく強い。しかし、偽ギュスターヴ軍を撃破しないまでも、8ターン持ちこたえることさえできれば勝利となるのだ。そこでここでは、8ターン持ちこたえる方法を伝授するぞ。偽ギュスターヴの撃破はほとんど不可能に近いので、消極的だがここはひたすら耐える方法をおすすめする。なお、前のシナリオで主人公だった偽ギュスターヴがなぜ敵になるのかは、ウィル編で判明するぞ。



▲最終決戦は、とにかく厳しい戦いとなるぞ。

◉偽ギュスターヴ軍との戦いのポイント

偽ギュスターヴ軍との基本的な戦い方は、まずは弓兵+歩兵2～3部隊でチームを作り、左右に展開していくことだ。左へ動いたチームはサルゴン、右に動いたチームは敵の弓兵を相手にしていこう。3ターン目までが勝負となるので、最初から積極的に動いていく必要があるぞ。実際の戦いでは、前衛はすべて防御し、後衛だけで攻撃した方が被害は少なくて済む。敵弓兵をはじめ、最初の2ターン内でできるだけ多くの敵部隊をつぶしておこう。残ったザコは、少なければ少ないほどいいのだ。欲を言えば、サルゴンはきっちり片付けておきたいところ。3ターン目以降の具体的な展開に関しては、右を参照しよう。



▲自分の兵を犠牲にしてでも、敵の部隊を倒す。

8ターンねばるための手順

◉3ターン目までにできるだけ兵を倒す

まずは1、2ターンでできるだけ多くの敵部隊を倒しておく。そして3ターン目に、偽ギュスターヴと鉄鋼兵の部隊手前（3マス手前）にこちらの部隊を3つ、横並びに配置しよう。具体的には、右の写真のような状態に持っていけばOKだ。



▲とにかくザコはできるだけ倒すように。

◉4ターン目に偽ギュスターヴの目前へ

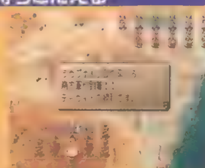
そして4ターン目。写真のように、敵の主力3部隊の目の前に、自分の部隊を隣接させる。さらに、そのすぐ背後には弓兵を配置しておこう。あとは、3つの部隊を壁がわりにして、偽ギュスターヴ部隊の進撃を遅らせればいいのだ。



▲この状態になれば、ほぼクリアは見えてくる。

◉敵をくい止めつつ持ちこたえる

偽ギュスターヴを含めた敵の主力部隊は、4ターン目以降に動き出す。この主力部隊を、1ターンにつき1マスしか進ませなければギリギリで8ターン耐えられる計算となるのだ。敵のターンでは防御に徹し、こちらの部隊の後退を防ぐこと。



▲部隊を壁にして、ひたすらねばっていれば……。

「サウスマウンドトップ～」をクリアしたあとは

サウスマウンドトップの戦いをクリアすると、ギュスターヴのイベント回想シーンが流れ、ひとまずは終了となる。しかし、これでゲームが終わるわけではないのだ。ウィル編を同時に進めている人ならすでにおわかりの通り、ウィル編でエッグとの決着を着けない限り、この物語が終わることはないのだ。逆に、サウスマウンドトップの戦いをクリアしなくても、ウィル編さえ進めていればクリアすることは可能。どうしてもサウスマウンドトップの戦いをクリアできない場合、ウィル編を進めてしまうのも手だぞ。





まんが／千葉県 トピー01さん

難解イベントピックアップ攻略

ウィル・ナイツ編

歴史の裏に隠された、ウィル一族とエッグとの死闘。ウィル編では、親子3代にわたるその壮絶な戦いを、身をもって知ることになる……。

さまざまな仕掛けの施されたダンジョン、モンスターとの激しいバトル、そして毎イベントごとに行われるボス戦と、とにかく探索と戦闘の多いウィル編。ギュスターヴ編を〝ストーリー部分〟とするなら、ウィル編は〝バトル部分〟と言えるだろう。そんなウィル編からも、とくに難解なシナリオをピックアップして攻略しよう。

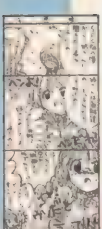
ウィル編を進めるうえでの注意

ウィル編は戦闘が非常に多いため、1つのイベントをクリアするのにとても時間がかかってしまう。ギュスターヴ編と並行して進めても、ほとんどウィル編で遊んでいたように思えるほどだろう。見ているだけのイベントはほとんどなく、ボス戦が多いのも特徴だ。とにかく技や術を集め、ことあるごとにステータスアップを図っていくことが重要になる。一気にクリアせず、地道に進めた方が結果として楽になるぞ。

ウィル編・年表

年代	イベント
1220	●ウィル・ナイツ誕生
1224	●ゼルゲン3兄弟、ウィルの父ヘンリーの依頼でエッグ発見
1235	ウィルの旅立ち
1236	大砂漠のメガリス
1238	潜入! アレクセイ一味
1239	対決! アレクセイ
1244	鉱山にて(1回目)
1246	グラン・ヴァレを越えて
1247	タイクーン・ウィル
1251	鉱山にて(2回目)
1255	●リチャード・ナイツ誕生
1256	アニマ教の噂
1257	ウィル対エッグ
1275	樹海へ
1276	モンスターの巣へ
1277	生命の木の島
1280	化石洞窟へ
1285	あの空に虹を
1290	エッグ再び
1290	ミスティの企み
1291	●ヴァージニア・ナイツ誕生
1291	エッグとの死闘
1305	ジニーの旅立ち
1305	ジニーの冒険
1305	巨虫のメガリス
1305	エッグを追って
1305	ギュスターヴの陣営へ
1305	サウスマウンドトップの戦い
1306	北大陸奥地へ
1306	最後のメガリス





1235年［ウィルの旅立ち］

●まず最初にすべきことと注意点

ウィル編最初のイベントは、ハンの廃墟にあるクヴェルを持ち帰るだけでOK。クヴェルは3つ隠されており、どれか1つでも持った状態でヴェスティアの町の酒場に戻ると強制的にクリアとなる。1つでもクヴェルを取ったら、すべてゲットするまで酒場に入らないようにしよう。また、この時点で登場するキャラたちは、しばらくの間お世話になるので、しっかりステータスアップをしておこう。



▲クヴェルを取ってない状態なら、町で回復が可能だ。

1238年［潜入! アレクセイ一味］

●カイを見つけるには?

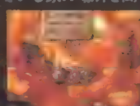
このイベントは、まずテルムで潜入メンバーを1人選択し、その後ヴェスティアでアレクセイの手下に話しかけるという手順で進める。以降は、選んだメンバーが1人でクヴェル捜索に向かうことになる。最終的に、クヴェルを持っているカイという少年を探し出せばOK。ここでは、そのチャートを紹介だ。

潜入メンバーはコーデリア以外で!!

潜入メンバーをコーデリアにしてしまうと、イベントの最後にボス戦（イベント戦闘で、絶対に勝てない）が発生し、以降彼女は登場しなくなる。これを避けるには、コーデリア以外を選べばOK。タイラーかナルセスなら、ボス戦自体が発生しないのだ。ここでは、タイラーが最もおすすめだ。

1 酒場でキスクの家を聞く

まずは酒場にいる男に話を聞いて、キスクじいさんが住んでいる家の場所を聞き出すのだ。酒場を出て行くときに気になるメッセージが表示されるが、ここでは気にしなくてもOKだぞ。



2 キスクが死んだことを聞く

酒場を出たら、先ほど教えてもらった家（写真参照）へ向かう。しかしノックしても誰も出ない。[illegible]女性が寄ってきて、キスクはすでに死んだという情報を教えてくれる。



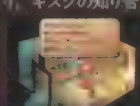
3 アレクセイに報告

キスクが死んでいるという情報を聞いたら、[illegible]アレクセイに報告。引き続きクヴェルを探せと[illegible]ことに[illegible]。ここで選択肢が出るが、どっちを選んでもOK。



4 民家でカイの情報を聞く

報告が済んだら、写真の民家にいるお婆さんに話しかけよう。キスクの知り合い[illegible]、キスクの孫のカイについての情報を得ることができるのだ。



5 もう1度アレクセイに報告

お婆さんからキスクに孫がいるという情報を聞いたら、[illegible]にいるアレクセイに報告。その[illegible]される。ここでは選択肢が出るが、やはりどっちを選んでもOK。



6 かくれんぼ少年に話を聞く

酒場のすぐ近くに隠れている（写真参照）少年と会話をして、カイに関する情報を聞き出そう。ただし、[illegible]少年は姿を見せないので[illegible]だぞ。



7 採掘場で情報を聞く

町の採掘場で、地面に開いた穴の近くへ行くと、2階にいる少女が情報を教えてくれる。その[illegible]入口付近にいる男に話しかけよう。すると、井戸への入り方を教えてくれるぞ。



8 井戸へGO!!

写真の井戸へ侵入し、カイに話しかける。あとは[illegible]、そのままイベントクリアとなるぞ。しかし潜入メンバーがコーデリアだった場合、ボス戦が発生することに。



まんが／東京都 とるとるさん

1239年 [対決! アレクセイ]

◉ヘルウインガー戦での注意

アレクセイとの決戦前に発生するヘルウインガー2体との戦い。この時点のパーティではまず勝てないが、パーティにニーナがいれば全滅後イベントが発生し、敵を倒してくれる。しかし、ニーナはこれで力尽きてしまい、続くアレクセイ戦には参加できなくなるのだ。また、ニーナがいない状態で全滅すると、ゲームオーバーになってしまうので注意。



取れない宝箱の取り方

舞台となる石切場跡には、見えているのに取れない宝がいくつかある。これは、鳥系のモンスターをうまく誘導して、宝箱にぶつかるよう仕向ければOK。これで、宝が取れる位置に落ちてくる。そう難しくはないので、何度か挑戦してみよう。また、くさびを引いて橋を落とすことで、取れるようになる宝箱もあるぞ。



▲うまく鳥を誘導。コツをつかめば簡単。

1246年 [グラン・ヴァレを越えて]

◉谷の霧を晴らすには

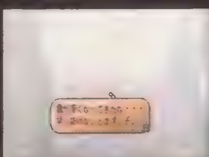
霧の谷は、ある一定の手順を踏まないとマップがループしてしまい、永遠に抜け出すことができない。ここでは、その手順を紹介していこう。なお、霧の谷にあるガイコツのような動かないシンボルは、実は宝箱。モンスターと間違え、取り逃さないように注意しよう。

ボスと戦う前に

ボスのヴォルカノイドは、とにかくHPが多いので持久戦になる。メンバーのうち、最低2人には生命の水などの回復の術を持たせておきたい。また、せめて3連携の連携技が欲しいところ。ボスと戦う前に、ザコ戦である程度強い連携を作り出しておくと心強いぞ。

1 まずは霧を確認

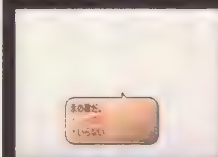
グラン・ヴァレの霧の谷を抜けるには、ま[illegible]かう。[illegible]のメッセージを見[illegible]へ進んでいこう。すると、入口と同じマップ[illegible]。これで、霧の濃い場所に出るはずだ。ここでボス戦となるぞ。



◀まずはこのメッセージ[illegible]ループする

2 ボスを倒して……

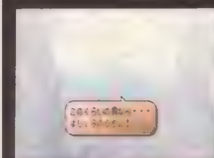
霧の濃い場所の中央に、何かが光っているのが見えるハズ。これを調べに行こうとするとボスのヴォルカノイドが登場し、戦闘となる。ヴォルカノイドを倒したあと、光っていた場所を調べると氷の槍を見つけられるので、これを取りに行こう。ちなみに氷の槍は[illegible]、武器として非常に役に立つぞ。



◀なんとかボスを倒せ[illegible]抜くのだ

3 出口へ向かう

ボスを倒して氷の槍をゲットしたら、1度[illegible]に戻ろう。そして再び[illegible]の場所で「このくらいの霧なら……」というメッセージを見る。このあとは、ひたすら左方向へ進んでいこう。霧が晴れた場所に出ればOK。あとは道なりに進んで行けばイベントクリアとなる。霧の谷を抜けたあとにも宝箱があるので要注意

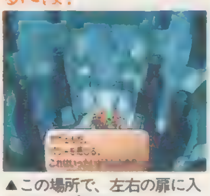


◀このメッセージが出たら、出口への[illegible]いた合図

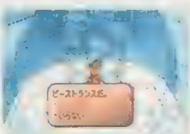
1247年 [タイクーン・ウィル]

◉メガリスでお宝をゲットするには?

氷のメガリスの内部にある2つの扉。その先は無限ワープ地帯となっているが、特定の法則で進むことにより、宝のある部屋へとたどり着くことができるのだ。正解ルートは何通りかあるが、ここではその一例を下で紹介しよう。ワープ地帯での縦の道は上下、横の道は左右で表記してある。正解さえ知っていれば、あとはその通りに進めばいいだけなので、簡単にゲットできるぞ。ここで手に入る2つの宝箱のうち、ビーストランスは最終イベントまで使える貴重なクヴェルだ。うっかり取り逃してしまうと、後半の難易度がガラリと変わってしまうほど強力な代物。今後の冒険をラクなものにしたいなら、確実にゲットしておこう。コーデリアがいるなら、すぐに彼女に装備させれば目覚しい活躍をしてくれるぞ。



▲この場所で、左右の扉に入ればワープ地帯へ。



◀このビーストランスだけは、絶対に取っておこう。

右の部屋(ビーストランス)	下→左→右→上
左の部屋(超氷結晶)	上→右→左→下

メガリスビーストとの戦いでは……

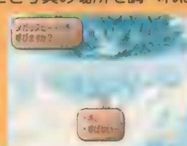
メガリスビーストとの戦いでは、何度かダメージを与えていると「退却する」というコマンドが出現する。このコマンドが出たらすかさず退却しよう。これを3回繰り返すと、イベントで自動的に勝利となるぞ。ちなみに、退却コマンドが出たあとも戦っていると、しばらくしてから自動的に退却することになる。メガリスビーストは絶対倒せないので、「退却」コマンドが出たら、さっさと退却してしまおう。



▲このコマンドが出たら退却。ねばっても意味はない。

リターンマッチも可能なのだ

ヴァイスラントの氷河には、あとで訪れることも可能になっている。このとき写真の場所を調べれば、もう1度メガリスビーストと戦うことができるぞ。1度目の戦いとは違って退却コマンドが出ず、倒すことが可能。ただし、以前戦ったときよりも強力な攻撃をしてくるので注意。十分強くなってから挑戦するように。



▲この位置を調べると、再戦することが可能。





まんが／東京都　谷川蛍雪さん

1257年 ［ウィル対エッグ］

◉こまめなセーブを心がけよう

タイラー、レイモン、パトリック、そしてギュスターヴの4人からなるパーティと、ウィル1人のパーティに分かれての2部構成イベント。前者のパーティで夜の町、その後ウィル1人で海賊船という順にクリアしていく。かなりの長丁場になり、基本的に戦闘も避けられない。こまめなセーブを忘れないようにしよう。海賊船で戦闘に負けると、夜の町からやり直しとなるので注意。

夜の町では

まず変電室でギュスターヴを仲間にし、町の各所にいるモンスターをすべて倒す。モンスターは全部で8カ所にいて、一度倒すと出現しなくなる。すべて倒すと、広場にボスのワイバーンが出現するので、あとはこれを倒せばOKだ。



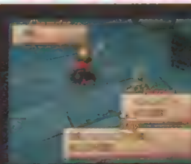
▲まずはここでギュスターヴを仲間にするのだ。この後、海賊が襲撃してくる。

海賊のいる場所は酒場で聞き出せ！

前半戦となる夜の町では、町を襲った海賊を一掃しないことには話が進まなくなる。ギュスターヴがスポット参戦しているので、戦闘自体は何の問題もないのだが、どこに海賊がいるのかが問題になってくる。ある程度倒し、残った海賊がどこにいるのかわからなくなったら、酒場の男に話しかけよう。残っている海賊の場所を教えてくれるぞ。ただし、教えてくれるのは残っている中から1体だけ。1体倒すごとに聞きに戻ろう。

海賊船では

海賊船へ舞台が移ったら、まずは船長室の前にいる女海賊を倒し（※）、船長室でスライムを倒す。そして船倉にある袋を抜いて船を浸水させ、その後甲板に上がろう。エッグを持った海賊とのデュエルになるので、これを倒せばOKだ。



▲ボス戦では、エッグでの攻撃に備えHPをこまめに回復しよう。

※女海賊の質問に「そうじゃない」と答え、続く3択での返答次第で戦闘を回避できる。このとき、「海賊のバンダナ」をゲットできる。

1275年 ［樹海へ］

◉樹海の正解ルートは？

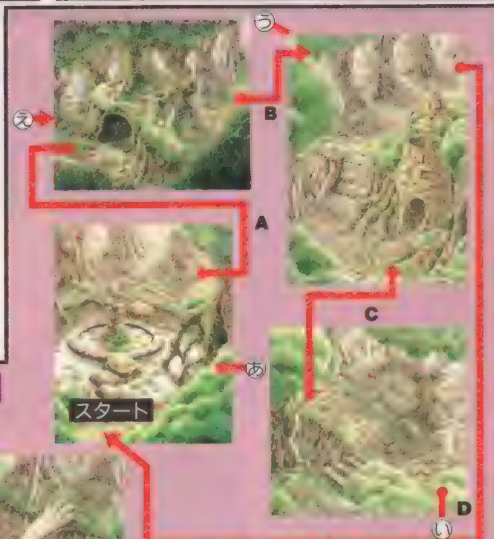
一見デタラメにつながっているように見える樹海のマップだが、特定のルートを通ることでボス戦が発生し、その後さらに特定のルートを通ることで樹海の塔へ抜けることができる。正解ルートはいくつかあるが、下では、その最短ルートを紹介するぞ。下の樹海マップと併せて参考にしよう。



◀できるだけ最短ルートで切り抜けろ。

ボス戦までのルート	A→B→C→D→E→F
塔へのルート	G→H

樹海マップ





樹海を抜けたあとは……

樹海を抜けると、塔の内部で樹精とのボス戦が発生する。樹精はかなり強力な攻撃をしてくるので、戦う前の下準備は入念に。回復系の術を、最低2人は使えるようにしておこう。



▶樹精には、炎系の術攻撃がよく効く。こまめな回復も忘れないように。





まんが／広島県 稲森ヒロさん

1285年 [あの空に虹を]

◉散水塔を復活させよう!!

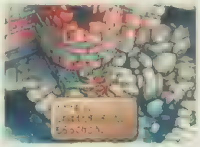
このイベントで行うことは、壊れた散水塔の内部を探索し、修理することだ。しかしそのためには、複雑な散水塔内部をあちこち歩きまわらなくてはならない。ここでは、その修理までの手順をチャートで紹介していこう。ボス戦がないため、あらかじめ手順さえ知っておけば、ほとんど苦労なくクリアすることができるぞ。

戦闘では……？

ウィル編にしては珍しくボス戦がなく、ザコは弱い敵しか出現しない。戦闘で困ることはないが、ここで登場するサルゴンは、のちにギュスターヴ編の「エーデルリッター」で登場することになる。育てておくとあとでちょっと有利になるぞ。また、同じくこのイベントで初登場となるユリアは、今回限りの出番。そう強くもないので、育てる必要はないぞ。



① 散水塔を復活させるには、まず写真の装置を調べ、写真のメッセージを見ておくのだ。



② 次に写真の場所を調べ、装置の部品をゲットする。メッセージを見るだけでＯＫだ。



③ 再び①の場所へ戻って、部品を使って装置を修理する。実際は調べるだけでＯＫなのだ。



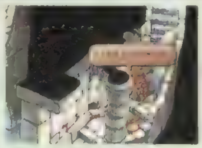
④ 写真の位置に宝箱が出現しているので、コレをゲット。中身はクヴェルの湧水の宝珠だ。



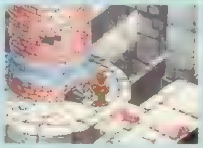
⑤ ここにクヴェルをセット。クヴェルはなくなってしまうが、クリア後手元に戻るぞ。



⑥ クヴェルをセットしたら、１つ上の階にある写真の場所に戻り、スイッチを入れるのだ。



⑦ ⑥の手順を行うと、この場所から塔の上に行くことができるようになっている。

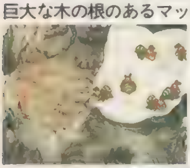


⑧ あとは上へ上へと向かいつつ、各階ごとに設置されたスイッチを入れていくだけでＯＫだ。

1305年 [ジニーの冒険]

◉木の根を通ってアイテムゲット!!

ダンジョンにあるアイテムをゲットするには、昆虫系のモンスターに木の根を食べてもらい、道を作る必要がある。巨大な木の根のあるマップから左下（アイテムが３つ見えている場所）で昆虫系の敵を４回倒すと、木の根がすべて食べられ、通行が可能になるのだ。アイテムはその先に眠っているぞ。１度でも外に出ると強制クリアとなるので、すべてゲットするまで外には出ないように！



取れない宝箱をゲットするには……？

木の根の左下にあるマップには、見えているけど取れない宝箱が２つある。この宝箱は、洞窟の最下層にあるツタを引くことで、地下に落下させることができるのだ。地下にはツタが４本並んでいるが、このうち真ん中２つが正解だ。両脇のツタを引くと、アイテムのかわりに敵が落ちてくるので注意しよう。



◀このツタを引くと、宝箱をゲットできる。

1305年 [ギュスターヴの陣営へ]

◉ただクリアするだけなんてもったいない!

古戦場では、洞窟内のアイテムを取ったときと、巨大な木を調べたときに強制ザコ戦闘が発生。また、木を調べていると、マップ出口でボス戦が発生する。クリアするだけなら脇目も振らず出口に向かえばＯＫだが、貴重なアイテムを入手できるチャンス。ザコ戦１つ取ってもかなり強力な敵が出現するが、できるだけすべての戦闘をこなしておこう。最低でも洞窟のアイテムはゲットしておきたい。

洞窟のお宝

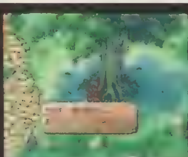
この洞窟の中には貴重なアイテムと大金が落ちている。外に出ると追っ手との強制戦闘が発生し、強力なザコが登場するが、手に入るアイテムは貴重な物ばかり。必ずすべてをゲットしておきたい。



▲とくにヒドラスーツは最後まで役に立つ。

ベオウルフ

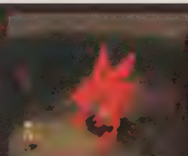
マップ途中にある巨大な木を調べると、イベント戦闘が発生。ここでも強力なザコが出現するが、倒すとベオウルフという剣を入手できるのだ。戦う前に、アイテム欄に空欄を作っておくように。



▲ここで出現するザコは連携率が高いので注意

炎の将魔と対決!!

木を調べておくと、マップの出口でイベント戦闘が発生。最初にガルムを中心としたザコ戦があり、倒すと炎の将魔が登場する。音と火の攻撃をメインに使ってくる強敵なので、最大級の技を連携させていこう。



▲炎の将魔は火系の攻撃を無効にするので注意



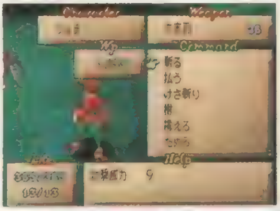


まんが／広島県　稲森ヒロさん

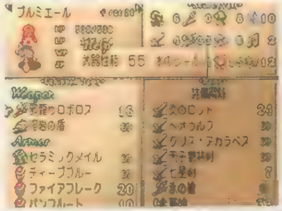
完全データ

戦闘に欠かせない技と術、そしてアイテムのデータを完全収録！　そのすべてを極めるまでは、本当の意味で『サガフロII』を制覇したとは言えないぞ！

術や技の修得、アイテムの収集もゲームの大きな楽しみである『サガフロII』。とくに、レアアイテムの入手は非常に難しいため、アイテム収集にこだわるプレイヤーにとっては完全収集こそが最大の目標となるかもしれない。アイテムは、術や技と違って2周目以降に引き継がれないため、1回のプレイで集めなければならないところもミソだ。また、デュエルでしか覚えられない特殊な技"術技"の修得も、挑戦しがいがある。すべてのイベントが最初からオープンになっている2周目以降なら、そんなさまざまな要素の中から自分なりの目標を立ててプレイするのもおもしろいぞ。ストーリーを終わらせた時点でゲームをやめてしまった人は、このリストを片手に改めてプレイしてみよう。『サガフロII』の新しい楽しさを発見できること間違いなしだ。



◀未修得の技や術は、データをもとにデュエルで覚えよう。



◀入手困難なアイテムほど、手に入ると嬉しいのだ。

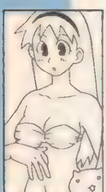
技

武器、系統ごとに多くの種類が用意されている技。その効果やグラフィックにも、武器の特徴が大きく反映されているのだ。

体術

武器の威力が加算されない不利な条件を補って余りある、技の破壊力が魅力。単体の敵に対しては、絶大な効果を発揮する。体術の資質を持つキャラが少ないのが残念。

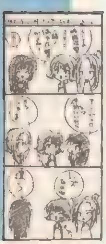
技名	消費WP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
正拳	2	9	単体	小	構える、パンチ	
裏拳	3	15	単体	小	けん制、パンチ	ガードビースト以外での回避は不可能。ミスあり
胴抜き	3	21	単体	小	ためる、キック	
熊掌打	4	24	単体	小	ためる、つかみ	
ボコボコ	4	27	単体	小	パンチ、キック、パンチ	
鬼走り	4	32	線太	小	パーティバトル専用技	
爆砕鉄拳	4	35	単体	中	ためる、パンチ、パンチ	岩系のモンスターに効果大
ハートブレイク	5	38	単体	中	集中、つかみ、パンチ	マヒ効果あり
アームハンマー	5	45	単体	中	ためる、ためる、パンチ	ミスあり
キックラッシュ	5	49	単体	中	キック、キック、キック	
駑上がり	5	54	単体	大	ためる、キック、キック	
コークスクリュー	6	51	単体	中	ためる、集中、パンチ	
三角蹴り	6	57	単体	大	けん制、キック、キック	回避不能技
キッチンシンク	7	62	単体	中	ためる、けん制、キック	対象の攻撃力ダウン
あびせ倒し	8	60	単体	大	パンチ、つかみ、キック	スタン効果あり
ローリングサンダー	9	64	単体	大	集中、パンチ、パンチ、パンチ	スライムにも効果あり
呼び戻し	9	72	単体	大	けん制、つかみ、ためる、つかみ	スタン効果あり
滝登り	10	79	単体	大	集中、キック、キック、キック	
三龍旋	10	85	単体	特大	けん制、つかみ、キック、パンチ	デュエルでの修得は不可
カムイ	10	90	単体	特大	ためる、ためる、ためる、つかみ	技実行者はLPを1失う
断滅	10	99	単体	特大	パンチ、パンチ、キック、キック	一撃必殺効果あり



剣技

どんな敵にもスタンダードにダメージを与えられ、連携にも組み込みやすいのが特徴。剣の資質を持つキャラが多いこともあって、使い勝手の良さは一番だ。

技名	消費WP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
切り返し	2	21	単体	小	けさ斬り、けさ斬り	
十字斬り	3	25	単体	小	斬る、払う	アンデッド系モンスターに効果大
追突剣	3	27	単体	小	けん制、斬る	スタン効果あり
払い抜け	3	33	単体	小	けん制、払う	
かすみ二段	3	34	単体	小	けん制、けさ斬り、斬る	
スマッシュ	4	37	単体	小	ためる、けさ斬り	ミスあり
なで斬り	4	44	単体	中	構える、払う、払う	
クロスブレイク	5	46	単体	中	ためる、けさ斬り、けさ斬り	
みじん斬り	·5	49	単体	中	斬る、払う、けさ斬り	
龍尾返し	5	50	単体	大	けん制、斬る、払う	
ファイナルレター	6	39	単体	中	払う、けさ斬り、払う	一撃必殺効果あり
かぶと割り	6	52	単体	大	構える、ためる、斬る	タイガービートル、ビートルクルーザーに効果大
天地二段	6	55	単体	大	ためる、斬る、払う	スタン効果あり
デッドエンド	7	42	単体	小	けさ斬り、払う、斬る	一撃必殺効果あり
残像剣	7	55	全体	中	パーティバトル専用技	
逆風の太刀	7	59	単体	大	けん制、けさ斬り、払う	
ブルクラッシュ	8	63	単体	大	ためる、ためる、けさ斬り	ミスあり
無拍子	8	66	単体	大	構える、構える、構える、斬る	回避不可能
剣風閃	9	71	扇小	大	構える、ためる、ためる、払う	
ベアクラッシュ	10	80	単体	特大	ためる、ためる、ためる、けさ斬り	ミスあり
マルチウェイ	13	88	単体	特大	斬る、払う、けさ斬り、斬る	



まんが／静岡県　弥生さん

※データ欄の「成長」とは、スキルレベル（またはWP、JP）が成長するにつれて威力が上昇する度合いを表したものです。

斧技

技自体の攻撃力は申し分ないのだが、強力な斧が入手しづらいのが悩みのタネ。最後のメガリスに入るまでに高度な技を修得しておかないと、斧使いのミーティアが泣くことに。

技名	消費WP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
トマホーク	2	17	単体	小	ためる、投げる	
かかと切り	2	19	単体	小	集中、払う	対象のスピードダウン
ハイパーハンマー	3	24	単体	中	ためる、払う	
一人時間差	3	34	単体	中	けん制、払う、斬る	回避不可能
大木断	4	27	単体	中	ためる、ためる、斬る	植物系モンスターに効果大
スカルクラッシュ	4	40	単体	中	集中、ためる、斬る	骨系モンスターに効果大。対象の術攻撃力ダウン
夜叉横断	4	49	単体	大	構える、払う、払う	
アクセルターン	5	44	単体	大	構える、ためる、払う	
スカイドライヴ	5	53	単体	大	ためる、けん制、投げる	
車輪撃	5	61	単体	大	けん制、斬る、斬る、斬る	
大強撃	6	60	単体	大	構える、ためる、斬る	ミスあり
ヨーヨー	7	55	単体	大	集中、ためる、投げる、投げる	
高速ナブラ	8	70	単体	特大	構える、斬る、斬る、払う	
スカイランデヴー	9	73	単体	特大	投げる、投げる、集中、投げる	
マキ割りトルネード	12	91	単体	特大	払う、払う、ためる、斬る	植物系モンスターに効果大。ミスあり

杖技

特殊な効果を発揮する技が多く、威力が低い技でも補助的な用途で最後まで活用できる。杖技は、WPの最大値が比較的低くなりがちな術士に最適だ。

技名	消費WP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
回し打ち	2	10	単体	小	振り回す、振り回す	回避不可能。技実行者の術攻撃力アップ
ハートビート	3	14	単体	小	集中、叩く	マヒ効果あり
海老殺し	4	28	単体	中	振り回す、けん制、振り回す	グレンデル、マザーグレンデル、アンダーカヴァーに効果大
骨砕き	4	31	単体	中	集中、ためる、叩く	骨系モンスターに効果大。対象の攻撃力ダウン
脳天直撃	4	34	単体	中	集中、集中、叩く	対象の術攻撃力ダウン
痛打	5	45	単体	大	構える、集中、叩く	
どら鳴らし	6	42	単体	大	構える、ためる、振り回す	
削岩撃	7	50	単体	大	ためる、叩く、叩く、叩く	岩系モンスターに効果大
グランドスラム	8	74	全体	大	パーティバトル専用技	地上の敵にのみ効果あり。ターンの最後に攻撃が発動
かめ甲羅割り	10	61	単体	特大	ためる、集中、集中、叩く	盾による回避不可能。対象の防御力ダウン
からすとうさぎ	14	77	単体	特大	けん制、集中、叩く、叩く	回避不可能。一撃必殺効果あり

槍技

序盤から中盤にかけては、この槍技が主戦力になる。スタン効果のある範囲攻撃「スウィング」は、早めに修得しておきたい技だ。WPの消費が多いのが難点か。

技名	消費WP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
払い突き	2	18	単体	小	払う、突く	
二段突き	2	22	単体	小	突く、突く	
チャージ	3	32	単体	中	ためる、突く	
草伏せ	4	27	単体	小	払う、払う	植物系モンスターに効果大。スタン効果あり
くし刺し	4	36	単体	中	ためる、ためる、突く	
脳削り	4	51	単体	中	集中、けん制、突く	対象の術攻撃力ダウン
高波返し	5	43	単体	大	払う、突く、突く	
スウィング	5	47	円大	中	パーティバトル専用技	スタン効果あり
エイミング	5	55	単体	中	集中、集中、突く	回避不可能、防御力無視
スカッシュ	6	57	単体	大	けん制、払う、突く	
光の腕	8	63	単体	大	ためる、けん制、突く	回避不可能
活殺獣閃衝	9	69	単体	大	構える、集中、払う、突く	対象の術防御力ダウン
騎来連衝	10	65	単体	大	払う、払う、突く、突く	
蓮華衝	12	80	単体	特大	突く、突く、突く、突く	アンデッド系モンスターに効果大
無双三段	14	88	単体	特大	けん制、払う、払う、突く	

弓技

少ないWPの消費で高い効果が得られるリーズナブルな技が多い。やはり術士が活用するのに向いている。全体攻撃の技は、使いどころが肝心だ。

技名	消費WP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
でたらめ矢	2	12	全体	小	パーティバトル専用技	ミスあり
影ぬい	3	—	単体	中	けん制、集中、射つ	マヒ効果あり
狙い射ち	3	18	単体	小	集中、射つ	
アローレイン	4	32	全体	中	パーティバトル専用技	ターンの最後に攻撃が発動
サイドワインダー	4	44	単体	中	集中、集中、射つ	カエル系モンスターに効果大
イド・ブレイク	5	36	単体	中	集中、けん制、早射ち	ミスあり。対象の術攻撃力ダウン
影矢	6	49	単体	中	射つ、集中、早射ち	一撃必殺効果あり
針千本	6	52	単体	大	早射ち、早射ち、射つ	
連射	7	55	単体	大	ためる、早射ち、早射ち、早射ち	
瞬速の矢	7	64	単体	大	ためる、集中、集中、早射ち	回避不可能
水晶のピラミッド	9	84	単体	大	早射ち、射つ、早射ち、射つ	一撃必殺効果あり

◉デュエルの切り札!? カスタムアーツ

デュエルでは、技や術、術技のほかに、カスタムアーツ（以下CA）と呼ばれる1人連携が発動することが多い。これはデュエル専用の特殊な連携で、術と技の組み合わせも可能という幅広いバリエーションを持つ。その組み立て方には、属性に関係なく術を3つ組み込む「妙法〜」、4つ組み込む「絶唱〜」というように、基本のパターンがいくつかある。発動したCAは普通の連携と同じように履歴に登録されるぞ。



◀組み合わせのパターンは豊富だ。





まんが／愛知県 みみいさん

術・術技

その種類こそ技よりも少ないが、戦闘での重要度ではひけを取らない。HP回復や能力値アップなど、補助的な効果を持つ術はとくに重要だ。

樹術

HPを回復する「生命の水」には、最後までお世話になる。「スリープ」や「風と樹のうた」も便利だが、アンデッドの敵などには効かないので注意すること。

術名	消費JP	威力	効果	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
ニードルショット	4	36	攻撃	敵単体	小	樹、石	樹石の合成術
ウッドストック	5	32	攻撃	敵単体	小	樹、獣	樹獣の合成術。植物系モンスターに効果大
生命の水	5	ー	回復	味方単体	中	樹、水	樹水の合成術。対象のHP、能力値異常を治療
スリープ	5	ー	攻撃補助	敵エリア(円小)	小	樹、樹、炎	樹樹炎の合成術。対象を眠らせる
ブッシュファイア	6	28	攻撃	敵エリア(円大)	小	パーティバトル専用	樹炎系の合成術
風と樹のうた	8	ー	攻撃補助	敵全体	中	パーティバトル専用	樹音系の合成術。敵全体に恐怖、混乱の効果あり

石術

「ロックアーマー」と「ガードビースト」は、パーティバトルとデュエルの両方で役に立つ。石化の追加効果を持つ「デルタ・ペトラ」もかなり使える術だ。

術名	消費JP	威力	効果	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
ロックアーマー	4	ー	防御	味方単体	小	石、石、石	石石石の合成術。対象の物理防御力アップ
ウォーターハンマー	5	20	攻撃	敵単体	小	石、水	石水の合成術。恐怖、混乱の効果あり
マグマブロージョン	5	38	攻撃	敵エリア(円小)	中	石、炎	石炎の合成術
デルタ・ペトラ	6	50	攻撃	敵エリア(扇小)	小	石、樹	石樹の合成術。石化効果あり
ガードビースト	9	ー	防御	味方単体	ー	石、石、獣	石石獣の合成術。対象を術による盾で防御

火術

すべての術が最後まで現役で通用する火術。高度な術のためになかなか修得できないが、最後のメガリスのバトルで「魂の歌」が使えると非常に心強い。

術名	消費JP	威力	効果	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
生命の息吹	4	ー	回復	味方単体	ー	炎、樹	炎樹の合成術。活力を高めステータス異常を治す
フレイムナーガ	5	40	攻撃	敵エリア(円小)	中	炎、獣	炎獣の合成術。カエル系モンスターに効果大
ファイアストーム	8	66	攻撃	敵全体	中	パーティバトル専用技	炎樹系の合成術
焼殺	10	75	攻撃	敵単体	大	炎、炎、樹、石	炎炎樹石の合成術。一撃必殺効果あり
魂の歌	16	ー	防御+回復	味方全体	大	パーティバトル専用技	炎音獣系の合成術。味方全体の攻撃力アップ+1ターンごとにHP再生

水術

いまいち用途が把握しづらいのが「パーマネンス」。この術は、能力値アップの術をかけた仲間に重ねてかければ、その効果を戦闘終了まで持続させられる。有効に活用しよう。

術名	消費JP	威力	効果	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
アクアバイパー	4	18	攻撃	敵エリア(線細)	中	水、獣	水獣の合成術。カエル系モンスターに効果大
毒音波	5	44	攻撃	敵全体	小	パーティバトル専用技	水音の合成術。毒効果あり
召雷	7	60	攻撃	敵単体	中	水、水、音	水水音の合成術
パーマネンス	8	ー	防御	味方単体	ー	水、水、石、樹	水水石樹の合成術。能力値変化の防止、効果の永久化
天雷	9	70	攻撃	敵単体	大	水、水、音、樹	水水音樹の合成術

音術

「ソニックバーナー」など、攻撃の術を多用することになるはず。ギュスターヴ編のコンバットでは、敵もこの系統の術を使ってくるぞ。

術名	消費JP	威力	効果	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
スポイルウェイヴ	3	ー	攻撃補助	敵エリア(線太)	大	パーティバトル専用技	音水系の合成術。対象の術攻撃力ダウン
音の聖域	4	ー	味方単体	味方単体	大	音、石	音石の合成術。対象の術防御力アップ
ソニックバーナー	6	21	攻撃	敵エリア(扇小)	中	パーティバトル専用	音炎系の合成術
石の記憶	7	ー	攻撃補助	敵単体	中	音、音、石	音音石の合成術。対象を石化
清歌	11	60	攻撃	敵全体	大	音、樹、獣	音樹獣の合成術。アンデッド系モンスターに効果大

獣術

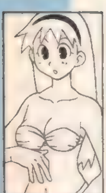
「生命力強化」と「リヴァイヴァ」は、後半のボス戦に必須。すべてのメンバーに持たせておきたい。地味だが「マインドスケープ」も便利な術だ。

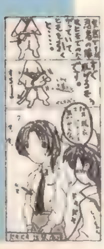
術名	消費JP	威力	効果	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
マインドスケープ	3	ー	攻撃補助	味方全体	大	パーティバトル専用技	獣樹系の合成術。味方全体のスピードアップ
生命力強化	3	ー	回復	味方単体	ー	獣、獣	獣獣の合成術。1ターンごとにHP再生
ベルセルク	3	ー	攻撃補助	味方単体	大	獣、獣、獣	獣獣獣の合成術。対象を狂戦士化+攻撃力アップ
ハウリングヘヴン	5	32	攻撃	敵全体	小	パーティバトル専用技	獣音系の合成術。敵全体の攻撃力ダウン
リヴァイヴァ	9	ー	回復	味方単体	ー	獣、獣、炎、炎	獣獣炎炎の合成術。対象が戦闘不能になると自動的に復活

術技

術技は、術攻撃と物理攻撃を組み合わせた攻撃で、JPを消費して攻撃を繰り出すもの。デュエルで編み出すか、すでに覚えている仲間の技を封印するしか修得する方法はない。

	技名	消費JP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
剣	雷雲剣	6	50	単体	大	水、払う、けさ斬り	水の術技
剣	烈風剣	7	74	円大	大	パーティバトル専用	樹の術技。ヨハンが最初から所持、封印するとほかのキャラも使用可
剣	疾風剣	10	94	単体	大	樹、けさ斬り、けさ斬り、斬る	樹の術技
斧	火炎車	5	45	単体	大	炎、ためる、投げる	炎の術技
杖	疾風打	7	74	単体	大	樹、振り回す、振り回す、振り回す	樹の術技
槍	ミヅチ	6	72	単体	大	水、ためる、突く	水の術技。カエル系モンスターに効果大
槍	双龍破	9	90	単体	大	炎、水、突く、突く	炎水の術技
槍	アルダーストライク	15	99	単体	特大	石、水、払う、払う	石水の術技
弓	バードハンティング	2	31	単体	中	炎、射つ	炎の術技。飛行タイプのモンスターに効果大
弓	毒矢	4	25	単体	小	水、射つ	水の術技。毒効果あり
弓	死ね矢	4	42	単体	小	樹、炎、射つ	樹炎の術技。一撃必殺効果あり
弓	光の矢	7	51	単体	大	炎、早射ち、早射ち	炎の術技
弓	ウインドブレーカー	8	60	単体	特大	樹、ためる、ためる、射つ	樹の術技
弓	ゴッドバード	9	33	単体	小	炎、獣、射つ	炎獣の術技。術実行者のHP回復効果あり
弓	イヅナ	9	66	単体	特大	獣、獣、獣、早射ち	獣の術技





まんが／神奈川県 麗明さん

アイテム

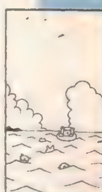
「サガフロII」に登場するアイテムは、ほとんどが武器や防具、アクセサリなどの装備品。移動中に使えるアイテムは、ごくわずかだ。

武器

アニマが込められたツールやクヴェルの中には、装備すると特定の術が使えるものもある。攻撃力は低くても、付加される術で役に立つ武器もあるのだ。また「丙子椒林剣」などの金属製の武器は、攻撃力はあるが装備すると術の能力が大きく低下してしまうぞ。

種類	名称	武	JP	回	耐	備考	入手方法
	木刀	4	5	0	40	樹のツール	ヤーデ、ヴェスティア、ノースゲート(70)で購入
	ストーンナイフ	5	5	0	60	石のツール	ヤーデ、グリューゲル、ヴェスティア(100)で購入
	牙の短剣	7	5	0	40	獣のツール	フォーゲラング、ヴェスティア、ノースゲート(150)で購入
	大木刀	8	5	0	40	樹のツール	ヴェスティア(160)で購入
	炎のロッド	12	5	0	30	炎のツール、熱防御アップ	グリューゲル(300)で購入
	獣骨の短剣	15	5	0	40	獣のツール	ノースゲート(500)で購入
	風伯	18	10	0	30	樹のツール	ラウプホルツ(650)で購入。ヨハンの初期装備
	雷伯	18	10	0	30	水のツール	ラウプホルツ(650)で購入
	獣骨の長剣	24	5	0	40	獣のツール	フォーゲラング、ヴェスティア(1300)で購入。リッチの初期装備
	スクリーマー	27	5	0	40	音のツール	プルミエールの初期装備
	カールテン	42	5	0	40	石のツール	製作依頼品(2000・チップ1000)
	ヴァレリアハート	53	10	1	30	炎のツール	ナイトペッグが落とす
剣	七星剣	77	7	0	7	「メガボルト」が使用可	ポケステで入手
	手製の短剣	12	-50	-2	∞	金属製武器	ギュスターヴの初期装備
	鋼の短剣	15	-20	-3	∞	金属製武器	ワイド、フォーゲラング、グリューゲル(250)で購入
	鋼の長剣	33	-20	-3	∞	金属製武器	グリューゲル、テルム、ハン・ノヴァ(1500)で購入
	グスタフの剣	43	-40	-2	∞	金属製武器	グスタフの初期装備
	聖騎士の剣	50	-30	-3	∞	金属製武器	ハン・ノヴァ(4500)で購入
	ギュスターヴの剣	53	-50	-2	∞	金属製武器	「ウィル対エッグ」のギュスターヴの装備。その後グスタフが引き継ぐ
	丙子椒林剣	70	-50	-3	∞	金属製武器	死せる賢者(グールの塔)が落とす
	クリス・アカラベス	4	0	1	∞	未解明のクヴェル、術防御アップ	ハンの廃墟で入手
	炎の剣	30	20	2	∞	炎のクヴェル、冷気防御アップ	グスタフの初期装備
	ファイアブランド	30	20	2	∞	炎のクヴェル、冷気防御アップ	グスタフの装備品
	ベオウルフ	38	10	1	∞	獣のクヴェル、防御力アップ、ステータス異常防御ダウン	古戦場で入手
	ガラティーン	39	3	1	∞	防御力アップ	偽ギュスターヴの装備(入手不可)
	石斧	7	5	0	60	石のツール	ヴェスティア(110)で購入。コーデリアの初期装備
	フリントアクス	9	5	0	60	炎のツール	ヤーデ、ヴェスティア(130)で購入
	ハンマーヘッド	15	5	0	60	石のツール	フォーゲラング(300)で購入。ハンの廃墟地下で入手
斧	水樹の斧	19	5	0	30	水のツール	ラウプホルツ、ヴェスティア(500)、フォーゲラング(1000)で購入
	バーサーカーの斧	24	5	0	40	獣のツール	フォーゲラング(700)で購入。氷河で入手
	黒曜石の斧	31	5	0	60	石のツール	大ミミズの穴で入手
	ホークウインド	48	5	0	40	獣のツール	製作依頼品(1500・チップ1000)
	ゴールデンアクス	20	0	0	∞	金属製武器	フェイトード(岩荒野・泉)、ホッパーダイナスト(古戦場・井戸)が落とす
	若木の杖	3	5	0	50	樹のツール	ヴェスティア、テルム(30)で購入。ウィルの初期装備
	かしの杖	4	10	0	60	樹のツール	ラウプホルツ(50)で購入。ニーナの初期装備
	ひいらぎの杖	4	15	0	50	樹のツール	ヴェスティア、ラウプホルツ(60)で購入
	双蛇の杖	13	10	1	40	獣のツール	グラン・ヴァレ石橋で入手。ヴァンアーブルの初期装備
杖	氷晶の杖	18	10	0	30	水のツール、熱防御アップ	ヴァイスラント、グリューゲル、テルム(400)で購入。霧の谷、氷河で入手
	銀環の杖	23	10	0	70	音のツール、電撃防御アップ	テルム(1000)で購入。ハンの廃墟屋外、石切場跡で入手
	砂龍の杖	27	10	0	60	石のツール、冷気防御アップ	フォーゲラング(2000)で購入
	リムストックス	40	10	0	40	水のツール、熱防御アップ	製作依頼品(1000・チップ1000)
	ハードロック	49	5	0	∞	石のツール	石獣が落とす
	プリムスラーヴス	30	30	1	∞	未解明のクヴェル	巨虫のメガリスで入手
	木槍	6	5	0	50	樹のツール	ヴェスティア、ノースゲート(80)で購入
	灯の槍	9	5	0	60	炎のツール	ヤーデ、グリューゲル、テルム(130)の初期装備。ヤーデの洞窟で入手
	さんごの槍	11	5	0	40	水のツール	グリューゲル、ノースゲート(360)で購入。散水塔の廃墟で入手
	古木の槍	15	5	0	50	樹のツール	ラウプホルツ、グリューゲル、開拓村(380)で購入。夜の町で入手
	アンテニースピア	17	5	0	60	獣のツール	ヴェスティア(420)で購入
	海獣の角	22	5	0	60	獣のツール	ラウプホルツ(580)で購入。大ミミズの穴で入手
槍	金剛石の槍	32	5	0	60	石のツール	フォーゲラング、テルム、グリューゲル(1000)で購入
	バブラシュカ	43	5	0	40	樹のツール	製作依頼品(1500・チップ1000)
	邪龍ウロボロス	55	10	0	33	水のツール	メガリスドラゴンが落とす
	鋼の槍	35	-20	-3	∞	金属製武器	グリューゲル、ラウプホルツ、ハン・ノヴァ(1000)で購入
	聖騎士の槍	54	-30	-3	∞	金属製武器	ハン・ノヴァ(4000)で購入
	氷の槍	25	20	1	∞	水のクヴェル、熱防御アップ	グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	ビーストランス	36	20	1	∞	獣のクヴェル	氷のメガリスで入手
	狩人の弓	7	5	0	60	炎のツール	ヤーデ、ヴェスティア、テルム(120)で購入。ヤーデの洞窟で入手
	レンジャーボウ	11	5	0	50	樹のツール	ワイド、ラウプホルツ、開拓村(240)で購入。ナルセスの初期装備
	ピットスパイダー	14	5	0	30	水のツール	グリューゲル(460)で購入。ラベールの初期装備
	静弦の弓	19	5	0	60	音のツール	グリューゲル、テルム(680)で購入。氷河で入手
	エルダーボウ	26	10	0	40	獣のツール	ヴェスティア、ラウプホルツ(1000)で購入。ロベルトの初期装備
弓	藤娘	33	10	0	60	音のツール	樹海の塔で入手
	のばらの弓	34	10	0	50	樹のツール	ラウプホルツ(1800)で購入。古戦場で入手
	舞姫	47	5	0	33	獣のツール	製作依頼品(2000・チップ1000)
	剛弓	36	-20	-3	∞	金属製武器	テルム、ラウプホルツ、ハン・ノヴァ(2000)で購入
	聖騎士の弓	56	-30	-3	∞	金属製武器	ハン・ノヴァ(4000)で購入
	妖精王のリラ	28	20	1	∞	音のクヴェル、音波耐性	グールの塔で入手

※アイテムデータの項目は、「武」＝武器性能、「防」＝防具性能、「術」＝術力増強、「ＪＰ」＝装備したときのＪＰ増減値、「回」＝ＪＰ回復の増減値、「耐」＝修理したときの最大耐久度（アニマ残量）を表しています。また、入手方法の街名の後ろのカッコ内の数字は、価格を表しています。





まんが／岡山県　藤本Rさん

盾

装備する盾は、回避性能だけでなく、どの属性の攻撃を防げるかにも注目して選びたい。ＨＰが少ない術士タイプのキャラクターには、より多彩な属性の攻撃を回避できるものを優先的に装備させよう。総合的に見て、最も優れた盾は、ＪＰのアップ率も高い「水鏡」だろう。

名称	回避性能	JP	備考	入手方法
バックラー	8	0	小型の盾、接近攻撃を回避可	ヤーデの洞窟で入手。ウィルの初期装備
ハウスの盾	12	5	ハウスの破片、接近攻撃を回避可	ヴェスティア(300)で購入。ハウスキーパーが落とす
石片の盾	16	10	石製の盾、接近・射撃攻撃を回避可	ラウプホルツ(400)で購入。石切場跡で入手
騎士の盾	20	0	最高級の盾、接近・射撃攻撃を回避可	グリューゲル、ラウプホルツ、ハン・ノヴァ(750)で購入。ネーベルスタンの初期装備
水鏡	20	10	水耐性、様々な攻撃を回避可	ヴァンアーブルの初期装備
氷河の盾	24	5	接近・射撃・熱攻撃を回避可、熱防御アップ	氷河で入手。マザーグレンデルが落とす
溶岩の盾	24	5	接近・射撃・冷気攻撃を回避可、冷気防御アップ	化石の洞窟で入手
武帝の盾	30	-10	極上の盾、接近・射撃攻撃を回避可	ハン・ノヴァ(2500)で購入。化石の洞窟で入手

防具

戦士タイプのキャラクターは防御力重視で選んでOKだが、術士タイプのキャラクターはＪＰアップとＪＰ回復アップの性能、さらに使う術に対応した属性も考慮して防具を選ぶことが大事。一撃必殺や石化無効といったキャラクターを守る追加効果にも注目しよう。

種類	名称	防	術	JP	回	耐	備考	入手方法
全身	レザースーツ	18	2	0	0	∞	全身防具	ヴァイスラント(440)で購入。グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	ヒドラスーツ	24	2	0	0	∞	全身防具、毒無効、熱・ステータス異常防御アップ	古戦場で入手
	装甲スーツ	30	2	5	0	∞	全身防具、熱・冷気・ステータス異常防御アップ	キャリアーアントが落とす
	スーツアーマー	21	0	-40	-5	∞	金属製の全身防具、熱・冷気・ステータス異常防御アップ	ワイド、ラウプホルツ(600)で購入
	フルアーマー	26	0	-40	-5	∞	金属製の全身防具、熱・冷気・ステータス異常防御アップ	ラウプホルツ(900)で購入
	フィールドスーツ	34	0	-40	-5	∞	金属製の全身防具、熱・冷気・ステータス異常防御アップ	グリューゲル、テルム、ハン・ノヴァ(2500)で購入
	フォートスーツ	40	0	-40	-5	∞	金属製の全身防具、熱・冷気・ステータス異常防御アップ	ハン・ノヴァ(4000)で購入
身体	術士服	4	2	10	0	∞		グリューゲル、テルム(180)で購入。ケルヴィンの初期装備
	革鎧	6	1	5	0	∞	打撃防御アップ	テルム、ノースゲート(160)で購入。ウィルの初期装備
	毛皮	6	3	0	0	∞	冷気防御アップ	ヴァイスラント(120)で購入
	バッテドメイル	8	2	5	0	∞	熱防御ダウン	タイラーの初期装備
	ワニ革	8	3	0	0	∞		アーマーン、ワニゲーターが落とす
	シルクトーガ	8	3	10	1	∞		グリューゲル、フォーゲラング、ラウプホルツ(350)で購入
	リジッドレザー	10	1	5	0	∞	打撃防御アップ	ノースゲート(320)で購入
	施術士のローブ	10	3	10	1	∞		フォーゲラング、グリューゲル、ラウプホルツ(450)で購入
	炎獣の革	11	3	0	0	∞	熱防御アップ	ガルムが落とす
	術戦士の鎧	12	2	10	0	∞		グリューゲル、テルム、ラウプホルツ(550)で購入。ハンの廃墟屋外で入手
	プロテクター	12	3	0	0	∞	斬撃・射撃防御アップ	レイバーアントなどが落とす
	ボーンブレスト	13	3	0	0	∞	射撃防御ダウン	ハンの廃墟屋外、化石の洞窟で入手
	ワニ革の鎧	15	1	5	0	∞		ノースゲート、開拓村(380)で購入
	湖水のローブ	16	3	10	1	60	熱防御アップ、水のツール、水耐性	ヴァンアーブルの初期装備。モンスターの巣で入手
	獣骨の鎧	17	1	5	1	∞	射撃防御ダウン	岩荒野(フォーゲラングから入った場合)のモンスターが落とす
	星くずのローブ	18	5	20	2	∞	マヒ眠り無効、術防御アップ	巨虫のメガリスで入手
	強化装甲	20	1	5	0	∞	打撃防御ダウン	キャリアーアントが落とす
	石甲の胸当て	22	2	5	0	∞	石化無効、打撃防御ダウン	化石獣が落とす
	赤の石鎧	24	2	10	0	∞	熱防御アップ、打撃防御ダウン	ガーゴイルが落とす
	ロブスターメイル	26	2	10	0	∞	電撃防御ダウン、水耐性	マザーグレンデルが落とす
	黒の石鎧	28	1	5	0	∞	石化無効、打撃防御ダウン	モンスターの巣でガーゴイルを倒す
	セラミックメイル	30	1	0	0	∞	打撃防御ダウン	テルム(3600)で購入
	鉄の胸当て	18	0	-30	-5	∞	金属製防具	ワイド(440)で購入。ギュスターヴの初期装備
	ブリガンディ	22	0	-30	-5	∞	金属製防具	ラウプホルツ、ハン・ノヴァ(760)で購入
	シルバーチェイル	25	0	-20	-2	∞	金属製防具、音波耐性	大ミミズの穴で入手。ガーゴイル(グールの塔)が落とす
	鋼鉄の鎧	26	0	-30	-5	∞	金属製防具	グリューゲル、ラウプホルツ(940)で購入
	武帝の鎧	31	0	-30	-5	∞	金属製防具	ハン・ノヴァ(2500)で購入
	超鋼金の鎧	37	0	-30	-5	∞	金属製防具	古戦場で入手
頭	ヘッドバンド	1	3	5	0	∞		プルミエールの初期装備
	帽子	3	1	0	0	∞		ウィルの初期装備
	海賊のバンダナ	3	2	5	0	∞	眠り無効	海賊船で入手
	レッドフード	4	2	2	0	∞	冷気防御アップ	コーデリアの初期装備
	ファニーキャップ	4	2	5	0	∞	眠り無効	グラスダンサーなどが落とす
	スケールバイザー	5	1	0	0	∞		フォーゲラング(100)で購入。モンスターの巣で入手
	風きり羽根の帽子	5	3	5	0	∞	マヒ無効、術防御アップ	ワイバーンなどが落とす
	ミスティヴェイル	7	4	5	0	∞	精神無効	ミスティの装備品(入手不可)
	ジュエルバンド	8	3	5	0	∞		スヴェルドルフ鉱山で入手
腕	ワーカーグラブ	4	1	0	0	∞		タイラーの初期装備
	さんごの腕輪	4	2	3	0	20	水のツール	ノースゲート(250)、フォーゲラング(500)で購入。グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	獣骨の小手	6	2	3	0	20	獣のツール	ノースゲート(350)で購入。ハンの廃墟屋外、化石の洞窟で入手
	黒曜石の腕輪	8	1	3	0	40	石のツール	フォーゲラング、テルム(550)で購入
	ドミナントグラブ	12	0	0	0	∞		メガリスドラゴン(イベント「北大陸奥地へ」)が落とす
	ガントレット	6	0	-10	-2	∞	金属製防具	ワイド、グリューゲル、ラウプホルツ(160)で購入
	白銀の腕輪	9	0	-10	-2	∞	金属製武器、音波耐性	巨虫のメガリスで入手
	樹氷の腕輪	4	3	10	1	∞	樹と水のクヴェル、熱防御アップ、「生命の水」が使用可	ケルヴィンの初期装備
足	木ぐつ	2	2	3	0	∞		ギュスターヴの初期装備
	毛皮のブーツ	5	1	3	0	∞	冷気防御アップ	ヴァイスラント、ラウプホルツ(90)で購入
	ラバーソウル	6	2	3	0	∞	電撃防御アップ	テルム(280)で購入
	ワニ革のくつ	7	1	3	0	∞		開拓村(200)で購入。ハンの廃墟奥部で入手
	ポップシューズ	8	1	0	0	∞	「プレス」が使用可	ハン・ノヴァ(歓楽街×3)で購入。石切場跡で入手





まんが／岡山県 戸田皐月さん

種類	名称	防	術	JP	回	耐	備考	入手方法
足	水晶のつばさ	8	4	10	0	∞	スタン無効、音波耐性	散水塔の廃墟で入手
足	タイタスグリーブ	12	2	3	0	60	石のツール、地上攻撃耐性、電撃防御アップ	化石獣などが落とす
足	スチールグリーブ	8	0	-10	-2	∞	金属製防具	ハン・ノヴァ(400)で購入
アクセサリ	貴石のかけら	1	1	3	0	∞		キャリアーアントなどが落とす
アクセサリ	赤いマフラー	1	3	10	0	∞	冷気防御アップ	ヨハンの初期装備
アクセサリ	悪魔のなみだ	2	1	5	0	∞	毒無効、術防御アップ	化石の洞窟で入手
アクセサリ	デッドストーン	2	2	0	0	∞	一撃必殺無効、術防御ダウン	ハン・ノヴァ(歓楽街×3)で購入。スケルトンなどが落とす
アクセサリ	キノコのなみだ	2	2	5	0	∞		ヤーデの洞窟で入手
アクセサリ	ペッグハート	4	2	10	1	∞	水耐性、熱防御アップ	クインペッグが落とす
アクセサリ	クロスブランチ	1	1	3	0	10	樹のツール、ステータス異常防御アップ	ヴェスティア、テルム、ハン・ノヴァ(100)で購入
アクセサリ	ロックハート	1	1	3	0	10	石のツール、防御力アップ	ヴェスティア、テルム、フォーゲラング(100)で購入
アクセサリ	火成岩の腕飾り	1	1	3	0	10	炎のツール、冷気防御アップ	ヴェスティア、テルム、ハン・ノヴァ(100)で購入
アクセサリ	ブルーウォーター	1	1	3	0	10	水のツール、熱防御アップ	ヴェスティア、テルム(100)、フォーゲラング(200)で購入。夜の町で入手
アクセサリ	ブルーチップ	1	1	10	0	1	水のツール、電撃防御ダウン	フェイトードなどが落とす。グラン・ヴァレ石橋で入手
アクセサリ	ウインドシェル	1	1	3	0	10	音のツール、射撃防御アップ	ヴェスティア、テルム、フォーゲラング(100)で購入
アクセサリ	獣角の護印	1	1	3	0	10	獣のツール、防御力アップ	ヴェスティア、テルム、ハン・ノヴァ(100)で購入
アクセサリ	虫アメの指輪	1	1	3	0	3	獣のツール	モンスターが落とす
アクセサリ	何かの骨	1	1	1	0	1	獣の未加工ツール	モンスターが落とす
アクセサリ	星の砂	1	1	3	0	1	未解明未加工ツール、電撃防御アップ、「メガボルト」が使用可	樹海で入手
アクセサリ	緑の鉱石	1	2	2	0	5	樹の未加工ツール、ステータス異常防御アップ	スヴェルドルフ鉱山で入手
アクセサリ	赤い鉱石	1	2	2	0	5	炎の未加工ツール、冷気防御アップ	スヴェルドルフ鉱山で入手
アクセサリ	青い鉱石	1	2	2	0	5	水の未加工ツール、熱防御アップ	スヴェルドルフ鉱山で入手
アクセサリ	サソリの毒針	1	2	3	0	13	水のツール、「暗殺術・蛇」が使用可	ヨハンの初期装備
アクセサリ	カナリアハート	1	2	5	0	10	音のツール、音波耐性	大ミミズの穴で入手
アクセサリ	ビーストルーン	1	2	10	0	10	獣のツール、眠り無効	メガリスビーストが落とす
アクセサリ	キャッツアイ	1	2	10	1	10	獣のツール、凝視耐性	夜の町でキノコのなみだか鉱石3点セットと交換
アクセサリ	グリーングラス	1	2	10	0	20	樹と炎のツール、ステータス異常防御アップ、「生命の息吹」が使用可	テルム、ノースゲート(240)で購入。氷河で入手
アクセサリ	ファイアフレーク	1	2	10	0	20	炎と樹のツール、冷気防御アップ、「生命の息吹」が使用可	フォーゲラング、テルム(240)で購入
アクセサリ	パンフルート	1	2	10	1	10	樹と音のツール	製作依頼品(500・チップ100)
アクセサリ	悪魔草の牙	1	2	3	0	3	樹と石の未加工ツール、「ニードルバースト」が使用可	悪魔草の種子が落とす
アクセサリ	シルマールリオン	1	5	5	1	∞	樹と石のツール、「樹気掌」と「石の拳」が使用可	シルマールの装備品
アクセサリ	超水結晶	1	3	10	1	30	水のツール、水耐性、熱防御アップ	ヴァイスラント(800)、フォーゲラング(1600)で購入。氷のメガリスで入手
アクセサリ	石獣のタグ	3	2	3	0	10	石と獣のツール	石獣が落とす
アクセサリ	護呪刀	0	0	-30	-1	∞	金属製、術防御アップ	ハン・ノヴァ(100)で購入
アクセサリ	鋼のお守り	1	0	-20	-1	∞	金属製、術防御アップ	ヤーデ、グリューゲル、ヴェスティア(100)で購入。ワイド城地下で入手
アクセサリ	ポケットドラゴン	1	3	10	1	∞	石のクヴェル	ハンの廃墟で入手
アクセサリ	ホットストーン	1	3	10	1	∞	炎のクヴェル、冷気防御アップ	ヴァイスラント(10000)で購入
アクセサリ	アンスリウム	1	4	10	1	∞	炎のクヴェル、冷気防御アップ	樹海の塔で入手
アクセサリ	木霊のグラール	1	4	10	2	∞	樹のクヴェル、精神攻撃無効	樹海の塔の樹精を倒す
アクセサリ	アンバーマリーチ	1	4	10	1	∞	樹と獣のクヴェル、「ウッドストック」が使用可	ハンの廃墟地下で入手
アクセサリ	湧水の宝珠	1	4	10	1	∞	水のクヴェル、熱防御アップ	散水塔の廃墟で入手
アクセサリ	ブラッドスター	1	4	10	1	∞	水と音のクヴェル、熱防御アップ、「毒音波」が使用可	大ミミズの穴で入手
アクセサリ	夢魔のメダリオン	1	4	10	1	∞	獣のクヴェル、眠り無効、「生命力強化」が使用可	氷のメガリスで入手
アクセサリ	ラストリーフ	1	5	20	2	∞	樹のクヴェル、毒・一撃必殺無効	最後のメガリスで樹の将魔が落とす
アクセサリ	イターナルロック	1	5	20	2	∞	石のクヴェル、眠り・石化無効	最後のメガリスで石の将魔が落とす
アクセサリ	ノヴァ・ハート	1	5	20	2	∞	炎のクヴェル、マヒ無効、熱防御完全	最後のメガリスで炎の将魔が落とす
アクセサリ	ディープブルー	1	5	20	2	∞	水のクヴェル、水耐性	最後のメガリスで水の将魔が落とす
アクセサリ	ハルモニウム	1	5	20	2	∞	音のクヴェル、音波耐性	最後のメガリスで音の将魔が落とす
アクセサリ	トウテツパターン	1	5	20	2	∞	獣のクヴェル、精神攻撃無効	最後のメガリスで獣の将魔が落とす
アクセサリ	ソウルクリスタル	1	1	10	1	1	1人を完全回復	製作依頼品(500・チップ200)
アクセサリ	アニマ結晶体	1	5	30	0	1	1人を完全回復	グールの塔で入手
アクセサリ	生命の木の種	1	1	1	1	1	1人を完全回復	妖精の島で入手
アクセサリ	結界石	0	3	1	1	1	全員を回復	ギュスターヴの初期装備。グラン・ヴァレ鋼の谷、妖精の島で入手
アクセサリ	樹海の地図	―	―	―	―	―	「使う」と樹海の地図が見られる	「樹海へ」のイベントプレイ時のみ所持



◉製作依頼のアイテムはすべて入手せよ!!

グリューゲル、フォーゲラング、開拓村（1306年）の3カ所にある製作依頼のショップでは、チップとクラウン（お金）を払うことで武器やアクセサリが購入できる。ただし、商品の出現には"世界に流通するチップの量"と、それまで仲間にしたキャラのスキルレベルが条件となるのだ。チップの流通量が少ないか、必要なスキルレベルが一定の数値（レベル25）に達したキャラがいない場合、簡単なツールしか出現しない。そこで、その流通量を増やす方法だが、それには手に入れたアイテムを処分してチップに交換し、さらにそのチップを換金する作業を繰り返すのが一番。ちなみにチップの流通量は2周目以降にも引き継がれるので、処分と換金をしながら気長にプレイを続けていれば、確実に蓄積していくぞ。スキルレベルの条件に関しては、製作されるツールごとに対象となるスキルが異なる。例えば石の属性を持つ剣「カールテン」を作ってもらうには、剣と石のスキルレベルが25以上になっている必要があるのだ。





▲すべてのツールを製作可能な状態にするには、かなりの根気と努力が必要。ポケステを活用すると比較的ラクだ。

◀必要なスキルレベルは、25で統一されている。最後のパーティ（ジニーたち）でないとつらいかも。



まんが／北海道　しるこさん

デビルサマナー ソウルハッカーズ

●発売日／99年4月8日●価格／¥6,800
●メーカー／アトラス
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／(MC3ブロック)、PS(10ブロック)

エンディングまでの凝縮攻略＋シーアーク出現悪魔一覧


▶EXダンジョンの最後には、あのサマナーも登場するぞ。

ＳＳで発売された人気ＲＰＧの移植作で、開発者をして『真・女神転生』シリーズの最高峰と言わしめた『ソウルハッカーズ』(以下「ＳＨ」)を徹底攻略。本誌攻略記事を見逃した人も、コレさえ読めばエンディングまでたどり着けること間違いなし。今回は初プレイのための基礎知識を始め、わかりにくい隠し(EX)シナリオ発生条件、果てはかなり邪道な裏技までトータルに収録してあるのだ。誌面の都合上ＭＡＰは割愛させてもらったが、そこはオートマッピング機能が頼りになる。それでは付録を片手に、電脳戦慄ＲＰＧの世界を存分に堪能しよう!!

サマナー必修の基礎知識

ここでは「SH」をプレイする上で必須となる基礎知識と、シリーズならではの特徴を押さえてあるので一度は目を通しておこう。

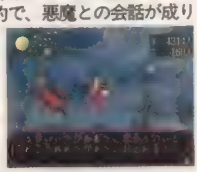
◉ ネミッサの魔法タイプはコレ!!

ネミッサが修得する魔法は、火炎、氷結、電撃の３タイプいずれかになる。分岐ポイントは、スプーキーとの最初の会話シーンだ。「いつもは明るい」なら火炎系、「結構クール」なら氷結系に、「意外とセクシー」なら電撃系に決定される。どのタイプを選ぶかは好みの問題だが、あえて選ぶなら、マリンカリン(魅了)を修得できる電撃タイプがオススメだ。


▲このちょっとした会話があとあとまで影響する。

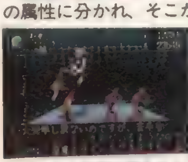
◉ 月齢に要注意!!

「ＳＨ」では、月の満ち欠けがあらゆるモノに影響を与える。とくに満月の影響は致命的で、悪魔との会話が成り立たなくなってしまう。インストールソフトを使えば多少は交渉能力が上がるが、基本的には戦闘を覚悟すること。また、月齢は悪魔のバイオリズムも示している。造魔などは新月になるとほとんど無力化するので、常に月齢を意識してプレイしよう。


▲狂気とともに、そこはかとなく漂う死の予感!?

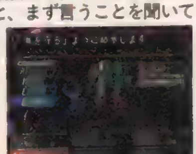
◉ 悪魔の属性とは……？

悪魔は種族別にライト、ニュートラル、ダークの３つの属性に分かれ、そこから個別にＥＸロウ(秩序)、ロウ、ニュートラル、カオス(混沌)、ＥＸカオスという５属性にわかれている。これらの属性のうち、ダークに関しては特殊なソフトを入手しない限り仲魔にできない。また、ＥＸロウとＥＸカオスのように相対する属性の悪魔は同時に召喚できないので要注意！


▲せっかく仲魔に誘えたと思ったら相性が悪くて……。

◉ 効果的な忠誠度の上げ方!!

会話で仲魔にした悪魔の忠誠度は３。このままでは、仲魔の意に反する指示を出すと、まず言うことを聞いてくれない。贈答品や的確な指示を出せば忠誠度も上がるが、ここでは経済的な方法を紹介しよう。まず、吟醸ゆめざくらを仲魔に飲ませて性格(後述)を友愛に変える。あとは、戦闘でひたすらガードさせれば、見る間に忠誠度が上がっていくぞ。


▲お酒を使えばこの通り！かなりイイ感じです。

◉ 悪魔の性格は６種類

悪魔には、以下に紹介する６種類の性格がある。[冷静]適切なコマンドを好む。「GO」の指示でも極めて適切な行動を取る。[友愛]主に回復魔法やガードを好む。[獰猛]好戦的で、特技＆物理攻撃を好む。[虚心]造魔専用の性格で、文字通り本人の意思などない。[愚鈍]愚かながら、行動を任されることを好む。[狡猾]平均して魔力が高く、補助系や攻撃系の魔法を好む。


▲指示に背かれると、忠誠度まで下がってしまうぞ。

◉ ステータス異常を防ぐには？

敵の攻撃や魔法によって発生するバッドステータスは、特殊な防具を装備することで防げる。『ＳＨ』では、主人公が行動不能になるとゲームオーバーとなるのだが、ムドや石化などを受けるとＨＰに関係なく行動不能となってしまう。ムドや石化を防ぐ「呪殺無効」の装備はほとんどのボス戦で必要となるため、着けっぱなしにしておくといいだろう。


▲逆のステータスが弱点となる場合もあるので注意！

◉ 攻撃相性をチェック!!

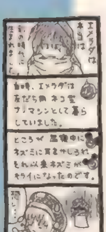
悪魔には、それぞれ攻撃相性が設定されている。どういうモノか一例を挙げて説明すると、「魔法反射」という相性の怪異ムラサキカガミに魔法攻撃を行った場合、ダメージが自分に跳ね返ってしまう。ダメージの大きい攻撃を反射されると致命傷にもなりかねない。予防策としては、事前にアナライズをするか、相性を探知するギボアイズをインストールしておくこと。


▲ギボアイズは、攻撃相性が悪いと警告してくれる。

◉ ＣＯＭＰの邪道な使い方

「ＳＨ」には、バックアッパーをインストールする以外に「中断」コマンドを使って一時セーブデータを作ることができる。このデータはロードとともに消えてしまうため、いざというときの控えにはならない。しかし、一時セーブデータを別のメモリカードにセーブしておけば、実は何度でもロードできてしまうのだ。この方法を使えば、ＣＯＭＰの容量を節約できるぞ。


▲データを複製しておけば、何度でもロード可能だ。



まんが／神奈川県 池田彩重さん

ストーリー攻略

ここからは、本誌記事を補完&凝縮した攻略をお届けしよう。ただし、意外性に富んだ展開を楽しむために、ストーリーに関わる説明は省いてあるので悪しからず。

序章

- OP(アルゴン本社ハッキング)
- 自宅(あかね台)へ
- スプーキーズ召集(芝浦)
- パラダイムXをプレイ
- パラダイムX終了時にイベント発生

物語は、ハッカーグループ・スプーキーズの一員である主人公とヒトミのハッキングから始まる。2人は公衆端末からアルゴン本社にアクセスして、仮想都市パラダイムXのユーザー資格を奪取。しかし、パラダイムXを楽しんでいた主人公は、謎のアクシデントに巻き込まれてしまう。危ういところを謎の人物レッドマンに助けられるが……。



▲パラダイムXを終了すると物語が進むぞ。

VQI・アルゴンNS

- サマナー・ウラベの過去を追体験
- 5F電算室へ

レッドマンに導かれるままに、主人公はウラベというサマナーの過去を追体験することになる。いきなりの実戦となるが、最初はチュートリアルになっているので、指示に従うだけで戦闘のコツがわかるだろう。注意点としては、建物内のアイテムを取らないこと。ココで取ってしまうと、直後の現実世界のシナリオでアイテムが消えてしまうぞ。

アルゴンNS

- ネミッサ復活
- スプーキーから謎のTEL
- アルゴンNS(二上門)へ
- B1Fへ
- VS:サマナー・キャロルJ
- スプーキー救出

VQで設定したパスワードをCOMPに入力すると、封印を解かれた悪魔・ネミッサが復活して、ヒトミに憑依する。以降、彼女は貴重な戦力となり、プレイヤーと行動をともにしてくれる。現実世界で最初の戦いの舞台は、VQと同じ。COMPを独自に調査していたスプーキーからのSOSを受けて、彼を助け出すのだ。建物に入ったら、まずは地霊ノッカーと妖精ピクシーの2体を探そう。彼らはイベントキャラで、会話さえすれば仲魔になるぞ。

VS:キャロルJ

ボスのキャロルJは、幽鬼ガキ2体と屍鬼[illegible]、邪鬼イッポンダタラの計4体を召喚してくる。主人公とネミッサだけでは戦力不足となるため、ノッカーとピクシーの2体の仲魔は必須だ。悪魔合体で妖鬼アズミを作っておけば戦いが楽になるだろう



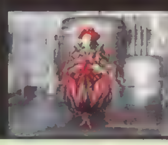
湾岸倉庫

- COMP修理のため業魔殿(芝浦)へ
- 湾岸倉庫街(天海ベイ)へ
- 第一&第三倉庫で防寒服とパスワード入手
- 第二倉庫B3Fへ
- VS:[illegible]ガルガンゼロ
- 1Fの研究室で、ドリー・カドモン入手

突如故障したCOMPの修理と引き替えに、業魔殿の主・ヴィクトルの依頼で倉庫街に向かう。まずは、第一&第三倉庫で防寒服と第二倉庫入口のパスワードを入手すること。第二倉庫のトビラは、ほとんどが冷気で凍りついていて、B3Fに潜むボスを倒さない限り開かない。ボス撃破後はMAP未踏破地区を探索して、運の香と知恵の香を忘れずに回収しよう。

VS:ガルガンゼロ

ガルガンゼロの攻撃は氷結が主体となるため防寒服を装備して、氷結無効の相性を持つ夜魔モコイや妖鬼アズミを召喚しておくこと。また、ボスは火炎攻撃に弱いという相性があるため、火炎系の魔法を使える堕天使セエレか魔獣ヘケトを後列に召喚すると効果的だろう



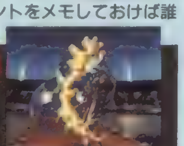
天体博物館

- サマナーズネットに挑戦メール
- 天体博物館(あかね台)へ
- 1Fへ
- VS:[illegible]ムーウィス
- パラダイムXへ、[illegible]
- カジノOPEN!

サマナーネットに流れるキャロルJの挑戦を受けて、天体博物館に向かうことになる。しかし、ボスが待ち受ける部屋にたどり着くには、制限時間付きのクイズイベントをクリアしなければならない。ヒントは館内のオブジェに隠されているぞ。出題数は全5問。毎回同じ問題なので、ヒントをメモしておけば誰でも簡単にクリアできるぞ。

VS:ムーウィス

[illegible]ムーウィスに取り憑かれたキャロルJとの戦いとなる。相手は1体だけだがとくに弱点もなく、電撃&物理ともになかなかの威力。主人公の必須レベルは18〜19程度。妖精アプサラスの水の壁など、防御面に秀でた仲魔を連れていこう



カジノのVSポーカーでトップクラスの武器をゲット!!

天体博物館クリア後は、パラダイムX内のカジノで遊べるようになる。稼いだコインはアイテムと交換可能で、とくにコイン5万枚と交換できる武器の威力は見逃せないぞ。まずはCOMPにバックアッパーをインストールして、カジノの入口でセーブすること。次に、VSポーカーの元手となる200枚を稼ぎだす(2万円分のコインを買っても構わない)。あとはVSポーカーで6人以上勝ち抜けば、万単位でコインを稼げるぞ。



▲独特の口調を聞けば、ひと目でヴィクトルとバレる。



▶攻撃力128、命中値106の強力な武器が序盤で手に入る!!





まんが/石川県 蒼万里さん

VQⅡ・天海空港

- ・サマナー・ユダの過去を追体験
- ・エレベータ[B1]でロック解除
- ・1F手続きカウンターへ
- ・2F手続きカウンターへ
- ・VS:サマナー・レイ=レイホゥ
- ・B1F手続きカウンターへ
- ・3F管制室へ
- ・VS:[illegible]ウインペ
- ★パラダイムX内、上層階がOPEN!
- ★隠しEXシナリオ「天海バイパス」出現

2回目のVQでは、「組織」に属するサマナー・ユダの過去を追体験することになる。ユダはウラベとは比べモノにならないほど強力な仲魔を揃えているため、ほとんど苦労することはない。ちなみに、VQで得た仲魔はのちにプレイヤーのモノとなる。ここでは、トケビをCOMPに戻してパーティ属性をニュートラルに戻し、妖鳥コカクチョウや天使アークエンジェルなどの悪魔を仲魔にしておくといいだろう。

VS:レイ=レイホゥ

2F手続きカウンターに入ると、組織と対立するサマナー・レイ=レイホゥとの戦闘が発生。これはイベントバトルとなっていて、5ターン耐えれば終了する。ポイントは、攻撃よりも回復を優先的に考えること。敵の通常攻撃は、広範囲にわたるため、メ・ディアなどの複数回復魔法は必須となる。とくに、5ターン目は要注意！ 強力な無属性魔法メギドを必ず使ってくるので、パーティーのHPは常にMAXを維持しよう。



VS:ウインペ

レイを倒した後、空港の管制室にたどり着くと戦闘が始まる。ウインペは呪殺、破魔、銃撃無効という特徴があるものの、剣や物理、魔法攻撃はひと通り通用するぞ。ただし、特殊技として生体MAG抜き（悪魔を石化させる）という厄介な技を使ってくるので、神樹オンラサマのペトラディで対処すること。また、回転斬りなど広範囲にわたる特殊物理攻撃に備えて、メ・ディアなどの複数回復魔法の使える仲魔を召喚しておこう。



EXシナリオ▶天海バイパス

これは隠しシナリオのひとつで、出現させるには2回目のVQクリア後にパラダイムXの「おふろフォーラム」に向かうこと。ここで初老の男に話しかけ、彼の問いにすべて肯定的に答える。このあと、銀行前で依頼を受けると、由良島の料金所から天海バイパスに入れるようになるぞ。バイパス内は強制スクロールのACTになっていて、終着点ではボス戦が発生するぞ。



◀ボス撃破後に老人と会話すると、VR銀行に報酬が振り込まれる。

VS:スピードデーモン

ここでは、ボスよりも、3体の屍鬼くびなしライダーに要注意！ 彼らは特定の仲魔（左から順に[illegible]、[illegible]、[illegible]の仲魔を狙う）を一撃死させる技を順番に使ってくる。対処法としては、ハマを使って速攻でくびなしライダーを倒すか、[illegible]される心配のない属性の仲魔を呼ぶこと。また、可能なら冷静な性格の仲魔のみでパーティーを構成するのもよい。ボスも含めて、火炎攻撃が弱点なので、アギ系をメインに攻めよう。



天海空港

- ・組織の陰謀を探るべく天海空港[illegible]へ
- ・1Fでユダが[illegible]に潜入
- ・2Fでユダの亡霊イベント
- ・B1F[illegible]でユダの遺品回収
- ・組織の作戦開始後、3F管制室へ
- ・VS:サマナー・フィネガン

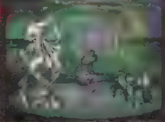
VQ終了後は、サマナーズネットに流れていた情報を確かめるべく天海空港へと向かう。今回は、工事中だった部分が完成してMAPが多少変わっているので、アイテムの取り逃しには注意すること。
VQと比べると出現悪魔のレベルが低くなっているので。積極的に戦うて経験値をかせごう。



▼ユダの遺品は主人公のCOMPを強化してくれる。

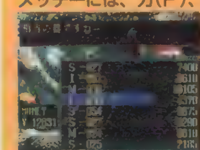
VS:フィネガン

正確にはフィネガンの下僕との戦いとなる。召喚される悪魔は、邪龍ハクジョウシ、龍王ヤトノカミ、鬼女ラ・リョローナ、妖獣カクエンの4体。物理攻撃に強く攻撃力も高いカクエンは、ハマで一撃昇天を狙う。残りはヤトノカミ→ラ・リョローナの順で倒すといい。また、耐久力の低いネミッサは必ず後列に配置しておくこと



P－メッチー購入のコツは？

「SH」では主人公のレベル以下の悪魔しか仲魔にできないが、P－メッチーから育てた悪魔だけは例外だ。ロク五郎に「相当な器」と評された幼体を育てれば、確実に高レベルの仲魔が手に入るぞ。メッチーには、力(P)、耐久力(D)、知力(I)、魔力(M)、速さ(S)、運(L)という6つのパラメータがある。運と速さ以外はミニゲームで鍛えやすいので、SかLのP－メッチーを選ぶといいだろう。

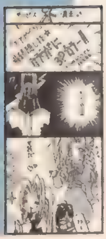


MAG&お金無限増殖!!

P－メッチーを利用した資金増殖技を紹介しよう。①P－メッチー購入済みのセーブデータを用意したら、飼育部屋でポケステに990MAGをダウンロードする。②1度リセットしたら先ほどのセーブデータをロードして、飼育部屋でポケステから980MAGをプレステに戻す。③このデータをセーブした後、①～②を繰り返すと、1回あたり980MAG(換金すれば約1万円)も手に入るのだ。







まんが／石川県 蒼万里さん

VR美術館

- 麻痺発生にともない、トモコが意識不明に!
- パラダイムXへダイブ
- VR美術館2F、アクアドルフィンの間へ
- ジャグラーの挑戦イベント
- 幽滝で四老師イベント
- ストレンジエリアへ
- 窓辺のチェスへ
- VS:奇術ジャグラー
- アクアドルフィンの間へ
- VS:妖獣スナッピー
- 自宅でトモコの無事を確認
- VS:電霊ムーウィス

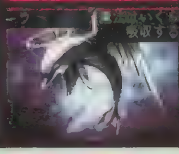
VR美術館では、ジャグラーの挑戦を受けて各ダンジョンに隠されたチェスのコマを集める。「幽滝」では、四老師の投げかけるリドルを解くこと。「ストレンジエリア」ではオートマッピング機能が利かないため、ネオ・クリアや見晴らしの玉といった簡易MAP機能が欠かせないぞ。途中で出会う謎の生物のヒントを逆さに読んで解読しつつ進もう。「窓辺のチェス」ではジャグラーが待ち受け、彼の問いに「いる」と答えると戦闘が発生する。ボス戦に勝利したあと、ボードルームでチェスの詰め手を完成させると、アクアドルフィンの封印が解けるのだ。

VS:ジャグラー



ボスを守る邪鬼ラームジェルグ2体は物理攻撃に強いので、魔法戦がメインとなるぞ。厄介なのはジャグラーの特殊攻撃・沈黙のささやきで、これを受けると魔法が使えなくなってしまう。この攻撃は連発されるモノでもないので、「窓辺のチェス」で拾えるディクローズの石で確実に回復しつつ、攻撃魔法を叩き込もう。

VS:スナッピー



ボスのスナッピーは「魔法なんて効かないよ」というセリフ通り、こちらの魔法を吸収してしまう。しかし、物理攻撃はほとんど通用せず、まともに戦っていたら決して倒せないだろう。正解は、とにかく魔法を連発すること。一定量を超えると、スナッピーは魔法を吸収しきれずに自滅してしまうぞ。

VS:ムーウィス



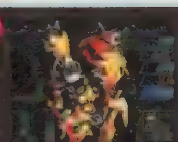
VR美術館クリア後は、自宅に戻ってトモコの無事を確認する。この直後にイベント戦闘が待ち受けているため、自宅に戻る前に芝浜コアに立ち寄って装備を整えておくこと。今回のムーウィスは電撃が弱点となっているため、ジオ系の魔法を使う仲魔が必須となる。うまく痺れさせられれば、無傷で勝てる相手だ。

レオン自動車工場

- ムーウィス追跡
- レオン自動車工場(倉庫島)へ
- 1F主電源室で電源を操作
- 3Fで非常電源室のカギを入手
- 非常電源ON
- 2F第二エレベータで4Fへ
- VS:電霊ムーウィス

自宅前で逃したムーウィスを追って、レオン自動車工場に潜入する。工場内では、1Fで主電源を入れると悪魔が出現するようになる。悪魔のレベルは平均30と高め。苦手な悪魔は悪魔合体で仲魔にしておけば、会話で戦いを避けられる。工場内には上のフロアから飛び降りないと行けない場所もあるので注意すること。運の香や知恵の香も隠されているので、見逃す手はないぞ。

VS:ムーウィス



前回のムーウィスと同じく、電撃が弱点となっている。攻撃パターンはプログラムになっていて、1ターンごとに使用する魔法を宣言、数ターン後に発動するというモノだ(プログラムが完成するまでは攻撃してこない)。ネミッサの魔法が電撃系で、ある程度の素早さがあれば、相手を痺れさせることで魔法発動前に倒せるぞ。電撃系以外の場合は、カジャ系の魔法を重ねがけして守りを固めること。コレを忘れると、確実に苦戦を強いられるだろう。

天海フロート

- ユーイチが行方不明に
- 警察B1Fから天海フロート(天海ベイ)へ
- フロート13Fで、Aブロックゲートを作動
- 同13Fで、Bブロックゲートを作動
- 同13Fで、Cブロックゲートを作動
- 13F祭祀置き場へ
- VS:サマナー・フィネガン
- ID採取イベント
- EL-115で偽造ID入手
- アジトに新着メール
- ★EXシナリオ「VRパーク」出現

フィネガンの手に落ちたユーイチを救うため、天海フロートの13Fを目指すことになる。フロート内には3つの閉鎖ブロックがあり、解除するには5~13Fを行き来しなければならない。MAPが広くて手順も厄介だが、攻略ルート自体は一本道。ただし、ターミナルとヒールスポットが入口付近の1カ所にしかない難所でもある。不測の事態に備えるためにもバックアッパーのインストールは欠かせないぞ。

VS:フィネガン

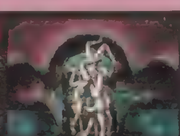


このボス戦は、選択によって戦闘内容が変化する。「1対1」を選ぶと、フィネガンは主人公の仲魔と同じ悪魔を召喚する。「ネミッサ~」を選べば、強力な特殊物理攻撃を持つ悪魔たちが相手となる。前者の場合は、ELとECなど両極端の相性を持つ仲魔をそろえ、後者の場合はカジャ系とディア系の魔法を準備すること。

EXシナリオ▶VRパーク

天海バイパス同様の隠しシナリオだ。発生条件は、天海フロートクリア後にメールをチェックして、関係者用のアクセスコードを入手すること。その後、VRパークに入ればイベントが発生するぞ。パーク内は、行き止まりと思わせて実は飛び越えられる垣根があるので要注意!

VS:オムパロス



オムパロスを倒すには、まず護衛である3体の妖樹アルラウネ(氷結無効)を倒さなければならない。アルラウネと戦っている間は、ボスが攻撃してくることはほとんどない。属性対策を万全にしたら、タル・カジャなどで攻撃力を上げ、火炎系魔法や物理攻撃、特殊物理攻撃をメインに戦っていこう。





まんが/富山県 布施唯華さん

VRホラーハウス

・シックス入院
-「幼き想い出」クリア
・「追憶の扉」クリア
・「過去への扉」クリア
・ホラーハウス6Fへ
・鏡の封印解除
-VS:悪霊エリカ
・シックス宅でシックスの無事を確認
・アジトへ
-VS:サマナー・マヨーネ
・アジト移動イベント
★隠しシナリオ「霊長知能総研」出現

パラダイムX体験中に意識を失ったシックスを救うため、VRホラーハウスで原因を探る。最終目的は6Fにある鏡の封印を解いて、その奥に潜む怨霊を倒すことだ。封印を解くには、「ある青年」の記憶にまつわる3つのダンジョンをクリアしなければならない。各ダンジョンには複数のワープゾーンがあるが、いずれもMAP北西のワープゾーンが正解ルートとなっている。

VS:エリカ

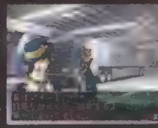
チビシックスとの会話選択次第で、ボスの人数が変化する。ボスの人数を減らすためのヒントは「無理強い」をしないこと。ボス対策は、冷静な性格の仲魔のみを召喚してエリカの特殊技・パンドラボックスを防ぎ、呪殺系の攻撃を封じること。



▶3人全員そろったボスにするとつらい。レベルで臨むこと。

VS:マヨーネ

VRホラーハウスクリア後、シックス宅に入ると強制的にボス戦まで進んでしまう。まずは業魔殿に立ち寄り、態勢を整えること。この戦いでは、相反する相性を持ったザコが最大のネック。面倒でも、威力の高い魔法で確実に弱点を攻めること。



▶陰険そうな見かけに違わず、攻めてくる。

EXシナリオ▶霊長知能総研

アジト移動後、メールをチェックすると楽しめる隠しシナリオ。ダンジョン内は低レベルの悪魔が大量に出現するため、退魔の水かエストマで悪魔を封じよう。これですんなりボスのもとへ行けるぞ。

VS:ロメロ

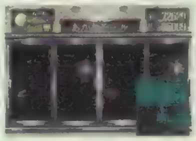


今回の相手は、悪魔研究所のドクタースリルが手塩にかけて育てたお嬢サマナーのロメロだ。直前のナゾナゾ勝負で4問中全問正解すると戦闘開始。ロメロは妖精ロルヴィ(氷結反射、火炎弱点)を大量に召喚してくるぞ。相手の攻撃に注意しつつマカラカーンで魔力を押さえて、1体ずつ確実に倒していくこと。

あかねモール

・主人公の父親が凶暴化
・あかねモール(あかね台)へ
-ショッピングセンターで裏口のカギを入手
・裏口から倉庫へ移動
・倉庫1で黄&青のレバーをON
-倉庫2で緑のレバーをON
・倉庫2階で赤のレバーをON
・倉庫の地下冷凍室でイベント

陰謀に巻き込まれた父親を救うためにあかねモールへ向かう。今回はダンジョンのみでボス戦はナシ。まずはショッピングセンター内東側にある裏口のカギを入手すること。その後は裏口(MAP中央西)からMAP画面に抜けて、西側の倉庫へと移動する。倉庫内はいくつものブロックで構成され、3色のトビラによって仕切られている。トビラのロックは、チャートで示したとおりに解除していけばいい。



◀外見からはわかりにくいが、この中にカギが隠されている。

アルゴン精工

・クリアトラップ迎撃開始
・アルゴン精工(三鳥居)に潜入
・工場内、東階段で3Fへ
・3F西階段を使い、2F西ブロックから入室管理室で通用口ロックAを解除
・南東で、第一生産ラインのロック解除
・第一生産ラインへ
・3Fセンタールーム西側へ
・VS:魔王シェムハザ

工場内には4つの生産ラインがあり、第一生産ラインへのロック解除が目的となる。クリアルートは、まず東階段から3Fを経由して2F西ブロックに向かう。次に、階段付近の制御室でA通用口を開放。その後、2F北西の制御室でロックを解除して第一生産ラインへ！ 第一生産ラインではランチの父親と遭遇、3Fセンタールームのロックを解除してもらえる。あとは、妖しげな工場長を問いつめて真相に迫るだけだ。

VS:シェムハザ



ついに、組織の高位魔王が1人、シェムハザ(火炎・氷結を反射)が姿を現す。この悪魔は火炎、氷結、電撃系の高位魔法をすべて持っていて、メギドラまで唱えてくる。しかも、火炎と氷結を反射するため、狙いの属性は電撃だけ。防御のポイントとしては、ラクカジャの重ねがけで防御力を上げて、メディアラマなど全体回復魔法が使える仲魔を2体は召喚しておくこと。ボスの体力は6000オーバーとかなり高いので、長期戦の準備をしておこう。

VQ・FINAL

・サマナー・ナオミの過去を追体験
-二上門B2Fで分岐発生
東=神霊ティアマト
西=神霊アプスー
・B4Fでボス戦

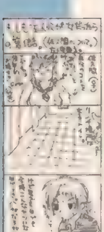
ラストのVQは、組織に雇われた女性サマナー・ナオミとなって、二上門地下に潜む太古の悪魔に挑む。彼女の悪魔召喚術はCOMPを使わないため、会話などは一切できない。もっとも、彼女の使う召喚術は強力なモノばかりなので何の心配もない。体力が危ないと思ったら迷わず「ソーマ神権現」を使えば、HP&MPを完全に回復してくれるぞ。

VS:ティアマトorアプスー

二上門地下の2体のボスは、どちらか片方を倒せばいい。B2Fで東に進めば神霊アプスー（物理攻撃に強い）、西に進めば神霊ティアマト（魔法に強い）と戦うことになる。ここで倒したボスの性質はラスボスに反映されるので選択は慎重に。できれば、パーティの戦力構成に合った方を選んでおこう。







まんが／埼玉県 卯月レイヤさん

アルゴン本社

・アルゴン本社(二上門)で異変発生
・本社1Fでフィネガンのイベント
　選択次第で戦うことに……
・2Fの封印解除
・1Fへ
・VS:電霊マルスム

今回は、パラダイムXのカウンターからアルゴン本社へと侵入する。本社1Fでは、フィネガンがシステムの暴走を止めるため協力を求めてくる。一時的に手を組めば、封印解除作業の手間が半分に。断れば、すべての封印を自力で解除したあとにフィネガンと戦うことになる。苦戦は必至なので、極力戦わない方がいいだろう。

VS:フィネガン



フィネガンとの最終決戦は、彼の申し出を断った場合にのみ発生する。フィネガンの仲魔は、邪神ケルヌンノス1体のみ。どちらも弱点がないため、総力戦を覚悟しなければならない。相手の攻撃力が高く、かなりのダメージを受けることになるので、メ・ディアラマを使える仲魔を2体は召喚しておくこと。カジャ系の魔法があれば攻撃&防御力を限界まで上げ、素早さに自信があれば物反鏡を併用すると良い。

VS:マルスム

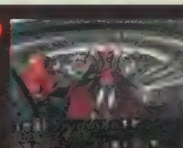


この戦いでは、回復手段の有無が勝敗を分ける。電霊マルスムは弱点がないうえに、沈黙のささやきでパーティの魔法を封じてくるため、ディスクロースの石を買い込んでおくこと。また、パイソナ・ダストによるバッドステータス「ボム」には要注意！ マルスムの火砕熱風撃は強力な火炎系の技で、「ボム」状態は命取りになる。唯一の対策は、ボムディを使える仲魔を召喚するか、造魔に覚えさせておくしかない

天海モノリス

・スプーキーズメンバー誘拐
・天海モノリス(二上門)に侵入
・L(西)階段でL1Fへ
・エレベータでL19Fへ
・L20Fでランチ救出
・同時に、R(東)20Fでシックス救出
・R20F制御室でパスワード入力
・L3、1、18Fの各パスワード入力
・L20F制御室で高速エレベータのロック解除
・同様に、Rブロックの各パスワード入力
・L、R両ブロックのパスワード入力により、上層ブロックのロック解除
・L21、27、35、38Fの各パスワード入力
・同時に、R上層ブロックの各パスワード入力
・モノリス中央上部で精霊と対面
・モノリス中央下部へ
・VS:魔王アザゼル
・R39Fから屋上へ
・VS:魔王サタナエル

VS:アザゼル



ラスボスクラスの魔王アザゼルは、タル・カジャを使ってくる厄介な相手だ。このボスは通常の攻撃の一撃でも手に負えないが、さらに強力な広範囲攻撃を持っている。相手がタル・カジャを使ったら、即座にデ・カジャを使って魔法効果を打ち消すこと。詳しい能力は明かせないが、物反鏡などで防御を固めつつ、電撃と衝撃系の攻撃をメインに戦うとかなり楽になるだろう。

VS:サタナエル

アザゼル戦クリア後は、東上層部39Fの屋上に向かうこと。ここでは、もうひとりの魔王サタナエルとの戦いが待っている。例によって呪殺無効の防具を装備したら、電撃と衝撃を避けて通常魔法と剣撃をメインに戦うこと。外見に惑わされがちだが、攻撃方法で結末が変わるわけではないので全力で戦うこと！



今回はスプーキーズのメンバーを救出しつつ、各フロアでパスワードを入力しなければならない。舞台となる天海モノリスは東西2つのタワーで構成され、中央部を境に上層と下層に別れている。モノリスに侵入したら、まずはランチとシックスを救出。次に、下層部の東西、上層部の東西のパスワードをそれぞれ入力していく。パスワードは西下層部が「FLY」、東下層部が「WIZ」、西上層部が「TWIN」、東上層部が「PIXY」となっている。

二上門地下

・アルゴン本社異界化
・アルゴン商工でランチのひと言
・[illegible]の横道から二上門へ
・アルゴン本社北側から二上門地下へ
・二上門B4F最深部で封印解除
・大列石霊室へ
・聖殿でラスボス戦へ



ハッキングに端を発した一連の事件も、ついに終止符が打たれる!! 二上門地下の遺跡は、複雑なワープポイントが侵入者を阻む。とくにB4Fでは、中心部にたどり着くまで強烈なダメージゾーンを通らなければならない。回復魔法をかけるのもいいが、MP節約のためにもコアシールドを用意しておくこと。大列石霊室から聖殿に入れば、いよいよラスボス戦に突入するぞ。ラスボス戦は2連続のバトルとなるので、チャクラポットなどの回復アイテムは十分用意すること。

時幻の回廊

・シーアーク(天海ベイ)11Fへ
・時幻の回廊1～5の各ボスを撃破
・???の部屋から[illegible]へ

二上門に潜むラスボスを倒すとシーアーク11階の封印が解除され、上級者向けの特殊ダンジョン「時幻の回廊」が姿を現す。ここでは、計5つのダンジョンに潜む5人のボスを順番に倒さなければならない。そして、5人すべてを倒してから同フロアにある「???」の部屋に入るとレッドマンが現れ、主人公の魂を2周目へと導いてくれるぞ。

▶キングフロストのハテナボックスには要注意！





◀「if」でおなじみのリリスもボスとして登場する。





まんが／埼玉県　卯月レイヤさん

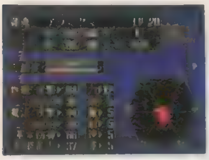
キョウジに勝つためのテクニック

ＥＸダンジョンでは、最強のサマナー・葛葉キョウジが待ち受ける。彼に勝つには、御魂合体が必須だぞ。

御魂合体を極める!!

STEP1◉精霊合体

特定の同種族同士を合体させると、４大元素を司る精霊が誕生する。精霊を生む種族は以下の通り。●サラマンダー：大天使、神獣。●ウンディーネ：鬼神、妖精、龍神、龍王、鬼女。●シルフ：幻魔、妖魔、霊鳥、妖鳥、魔獣、天使。●ノーム：夜魔、堕天使、聖獣、妖鬼、地霊、神樹となっている。精霊はほかの悪魔と合体させると同系統の種族に変化するほか、精霊同士の組み合わせによって、御魂という特殊悪魔に変化するぞ。



STEP2◉御魂合体

精霊の中でもサラマンダーを作るのはかなりの手間となる。大天使を召喚するのは手間がかかるため（妖精＋魔獣）＋天使という組み合わせて神獣を２体作り、これを組み合わせるのがベストだろう。材料の入手場所に関しては、シーアークが狙い目だ！。

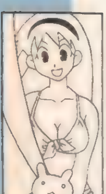
サキミタマ	「運」と「最大HP」がUP	サラマンダー+ウンディーネ+ノーム サラマンダー+ウンディーネ+シルフ
ニギミタマ	「知恵」と「速さ」がUP	ウンディーネ+シルフ ウンディーネ+ノーム シルフ+ノーム
クシミタマ	「魔力」と「最大HP」UP	サラマンダー+シルフ+ノーム ウンディーネ+シルフ+ノーム
アラミタマ	「力」と「耐力」UP	サラマンダー+ウンディーネ サラマンダー+シルフ サラマンダー+ノーム

クリアに欠かせない重要アイテムをチェック

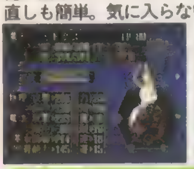
アイテム名	入手方法	効果
ソーマ	カジノ、魔晶変化（地母神ハリティー）	死亡以外の全回復
テオメトル	カジノ他	最大HPが一時的に150％UP（人間のみ）
チャクラポット	カジノ、魔晶変化（聖獣ヘケト他）	MP完全回復
反魂香	市販品	味方１体をHP最大に回復して復活
魔反鏡	カジノ他	使用後１ターンの間、魔法攻撃を反射
物反鏡	カジノ他	使用後１ターンの間、物理攻撃を反射
ヴィーヴルの瞳	魔晶変化（龍王ヴィーヴル）	所持中、交渉時のMAGの価値UP
歓喜の寝具	カジノ、魔晶変化（秘神カンギテン）	所持中、一歩ごとにHP回復
妖樹洗顔クリーム	カジノ、魔晶変化（妖樹アルラウネ他）	所持中、毒ダメージ無効
死神ティアーズ	魔晶変化（死神ゲーデ）	所持中、交渉時の￥の価値UP
百七拾八式鉄耳	魔晶変化（珍獣イナバシロウサギ）	防具:防御37回避38（運＋04）
スカジャランダ	魔晶変化（鬼女ランダ）	防具:防御62回避28（打撃無効・弱点魔法）
たらちねの鎧	戦利品（怪異ターボばあちゃん）	防具:防御17回避12（打撃無効・弱点魔法）
吟醸ゆめざくら	市販品	仲魔一体の性格を「友愛」に変える
越ノ氷輪山	市販品	仲魔一体の性格を「冷静」に変える

キョウジを倒す上で御魂合体に次いで重要となるのが、左にリストアップしたレアアイテムの数々だ。前哨戦となる「ダンジョンＰ」のボスは一撃必殺の自爆と肉弾を多用するため、「打撃無効」の装備は必須となるだろう。その他の装備は、キョウジ戦での回復が主な用途となる。とくに、ＨＰの上限を水増しするテオメトルや、ＭＰを全回復するチャクラポットは欠かせないぞ。

シーアークで悪魔合体の素材を探せ!!



シーアークには、今まで登場した悪魔はもちろん、合体事故でしか出現しない珍獣や、死神までもが出現する。高レベルの悪魔を狙うなら９Ｆ～時幻の回廊を、御魂合体目的の素材集めでは各フロアを移動して、召喚時に悪魔が重複しないように注意すること。また、高レベルの悪魔が簡単に入手できるため、造魔の作り直しも簡単。気に入らない魔法を継承してしまった場合は、迷わず育て直した方がいいだろう。



◀高レベルの悪魔を仲魔にして、御魂で強化しよう。

[illegible]

系統	No.	魔法
回復系	1	ディア
	2	ディアラマ
	3	ディアラハン
	4	メ・ディア
	5	メ・ディアラマ
	6	メ・ディアラハン
	7	マークディ
	8	チャムディ
	9	ポムディ
	10	パララディ
	11	パトラ
	12	メ・パトラ
	13	ペトラディ
	14	ポズムディ
	15	リカーム
	16	サマリカーム
	17	リカームドラ
攻撃系魔法	18	アギ
	19	アギラオ
	20	マハ・ラギ
	21	マハ・ラギオン
攻撃系魔法	22	ブフ
	23	ブフーラ
	24	マハ・ブフ
	25	マハ・ブフーラ
	26	ジオ
	27	ジオンガ
	28	マハ・ジオ
	29	マハ・ジオンガ
	30	ザン
	31	ザンマ
	32	マハ・ザン
	33	マハ・ザンマ
	34	メギド
	35	メギドラ
	36	メギドラオン
	37	ハマ
	38	ハンマ
	39	ハマオン
	40	ムド
	41	ムドラ
	42	ムドオン
攻撃系魔法	43	マリンカリン
	44	パラライマ
	45	ドルミナー
補助系魔法	46	タル・ンダ
	47	ラク・ンダ
	48	スク・ンダ
	49	デ・カジャ
	50	タル・カジャ
	51	ラク・カジャ
	52	スク・カジャ
	53	マカ・カジャ
	54	デ・クンダ
	55	テトラジャ
	56	テトラカーン
	57	マカラカーン
特殊	58	ネクロマ
	59	サバトマ
	60	エストマ
	61	リベラマ
	62	リフトマ
	63	マッパー

左は、シーアークに出現する悪魔が所持している魔法一覧だ。各番号は、下記の出現悪魔一覧に対応しているぞ。

種族別シーアーク出現悪魔表

	名前	出現場所	所持魔法
邪神	ミシャグジさま	６Ｆ	(25)
	パチャカマク	６Ｆ	(33)
	カナロア	８Ｆ	(25)、(57)
	テスカトリポカ	９、10F	(21)、(50)
	サトゥルヌス	時幻	
	パレス	時幻	(42)、(56)
	ペルセポネー	時幻	(23)、(28)、(41)、(43)
	チェルノボグ	時幻	(41)
死神	ゲーテ	時幻	(29)、(34)、(42)、(53)
	ケルヌンノス	時幻	(33)、(42)
	モト	時幻	(35)、(42)

	名前	出現場所	所持魔法
妖魔	ヴォジャノーイ	３Ｆ	(26)
	アプサラス	３Ｆ	(２)、(12)、(22)
	マルト	５Ｆ	(26)、(28)、(30)
	シワンナ	５Ｆ	(７)、(20)
	ロルウイ	７Ｆ	(23)
	ロイチェクタ	７Ｆ	(14)、(17)、(21)、(60)
	ペリ	８Ｆ	(９)、(27)、(29)、(52)、(55)
	ヴァルキリー	９Ｆ、10Ｆ、時幻	
妖精	ピクシー	２Ｆ	(１)、(30)
	ペナンガル	２Ｆ	(11)、(22)、(37)
	ジャックフロスト	４Ｆ	(22)、(24)



まんが／栃木県　ぐなぐなさん

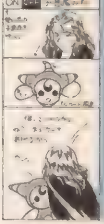
デビルサマナー ソウルハッカーズ

	名前	出現場所	所持魔法
妖精	シャックランタン	4F	(18)、(20)、(45)
	シルキー	4F	(2)、(4)、(22)
	レプラホーン	6F	(47)、(57)
	ヴィヴィアン	7F	(9)、(43)、(44)
	トロール	8F	(51)
	ティターニア	8F、時幻	(4)、(34)、(54)
	オベロン	9、10F、時幻	(21)、(25)
夜魔	モコイ	2F	(14)、(26)
	キキーモラ	3F	(1)、(8)、(43)
	ザントマン	4F	(30)、(45)
	ワイルド・ハント	6F	
	インキュバス	7F	(28)
	サキュバス	8F、時幻	(25)、(41)、(43)
	ニュクス	9、10F、時幻	(29)、(44)、(55)
魔王	バロール	7F	(21)、(57)
	ツィツィミトル	8F	(29)、(45)
	ロキ	8F、時幻	(23)、(25)
	スルト	9、10F、時幻	(35)
	ネルガル	時幻	(25)、(39)、(42)
	ミトラス	時幻	(35)、(42)
天使	エンジェル	4F	(1)、(30)
	アークエンジェル	4F	(26)、(37)
	プリンシパリティ	4F	(4)、(24)
	パワー	6F	(38)、(61)
	ヴァーチャー	7F	(27)、(28)、(38)、(52)
	ドミニオン	8F	(41)
	ソロネ	9、10F、時幻	(15)、(21)
	ケルブ	時幻	(25)、(33)、(39)、(53)、(61)
堕天使	セエレ	3F	(14)、(18)、(47)
	シャックス	3F	(26)、(24)、(63)
	ニスロク	5F	(7)、(20)
	ビフロンス	6F	(20)、(60)
	ハルパス	6F	(32)、(49)、(57)
	ボティス	8F	(27)、(53)
	パイモン	8F	(3)、(13)、(25)
	ムールムール	9、10F、時幻	
龍王	ヤトノカミ	4F	(28)、(48)
	ノズチ	5F	(51)、(61)
	ヴィーヴル	6F	(13)、(43)
	ミズチ	7F	
	ホヤウカムイ	8F	
	ヤマタノオロチ	9、10F、時幻	
	ウロボロス	時幻	(17)
邪龍	チョトンダ	3F	
	ハクジョウシ	4F	(43)
	トゥナ	6F	
	ピュートーン	6F	
	ムシュフシュ	8F	
	ファフニール	9、10F	(57)
	ヤム	時幻	(25)、(35)
妖鳥	ハーピー	2F	(1)、(45)
	コカクチョウ	4F	(14)、(50)
	タクヒ	5F	
	タンガタ・マヌ	6F	(54)、(63)
	ルフ	8F	
	タイホウ	9、10F、時幻	(4)、(14)
凶鳥	オンモラキ	2F	
	モー・ショボー	3F	(1)
	グルル	5F	(32)
	カマソッソ	6F	(48)、(49)
	アンズー	8F	
	フレスベルク	9、10F、時幻	
魔獣	ギャリートロット	2F	(48)
	カンフュール	3F	(4)
	カタキラウワ	4F	(17)、(30)、(40)
	ネコマタ	5F	(43)、(45)、(60)
	カソ	6F	(2)、(13)、(15)
	オルトロス	7F、時幻	(63)
	アーマーン	8F	
	ケルベロス	時幻	(16)
珍獣	オリバーくん	時幻	
	クダ	時幻	
	チュパカブラ	時幻	

まんが／秋田県　霧久れいさん

	名前	出現場所	所持魔法
獣	イナハシロウサギ	時幻	(52)、(62)
妖獣	ヘルハウンド	2F	
	チャグリン	4F	(26)、(51)
	カクエン	4F	(19)、(52)
	ジャージーデビル	5F	
	ピアレイ	6F	
	カブラカン	7F	
	カトブレパス	8F	
	フェンリル	9、10F、時幻	
地霊	ノッカー	2F	(46)
	コロポックル	3F	(11)、(28)、(37)、(46)
	ブッツ	4F	(7)
	ティング・カット	5F	(12)、(45)
	ドヴェルガー	6F	(13)、(20)、(23)
	トラルテクトリ	8F	
	ゴグマゴグ	9、10F	(49)
	ムスッペル	時幻	
妖鬼	アズミ	2F	(22)、(51)
	ビルヴィス	3F	(1)、(49)
	トケビ	5F	(45)、(47)、(63)
	ギャリーベガー	6F	(1)、(15)
	ヨモツイクサ	6F	(9)、(11)
	ニャルモット	7F	
	ヤクシャ	7F、時幻	(10)、(50)
	ベルセルク	8F	
鬼女	アチェリ	3F	(10)、(18)、(30)、(52)
	リャナンシー	4F	(4)、(14)、(24)、(30)
	ラ・リョーナ	5F	(4)
	ジャヒー	6F	(12)、(31)、(43)
	アマゾーン	7F	(10)
	ポルポ	8F	(3)、(33)
	ランダ	9、10F、時幻	(21)、(43)
邪鬼	グレムリン	2F	(22)、(45)
	イッポンダタラ	3F	(52)
	ウェンディゴ	4F	
	ラームジェルグ	4F	(31)、(32)
	ガシャドクロ	6F	(27)、(28)、(40)
	ラクシャーサ	7F	(47)、(48)
	ギリメカラ	8F	(44)、(21)、(32)
	グレンデル	9、10F	(39)、(56)
幽鬼	ガキ	2F	
	オバリヨン	3F	(30)
	チュレル	4F	(18)、(43)、(47)
	ヤカー	5F	(23)、(44)
	グレイマン	6F	(28)、(49)
	クドラク	7F	(25)、(45)
	ヴェータラ	9、10F	(24)、(49)
悪霊	ポルターガイスト	2F	(30)
	クイックシルバー	3F	(26)
	ガロット	3F	(20)、(44)、(45)
	ディブク	6F	(23)
	ウィッカーマン	7F	(42)
屍鬼	フェイスバンド	2F	
	ドラッグクイーン	2F	(22)
	バドロック	3F	(18)、(44)、(47)
	くびなしライダー	5F、時幻	
	コスモゾンビ	7F	(28)
妖樹	ジュボッコ	2F	(22)、(24)
	サンショウ	4F	
	スクーグスロー	5F	(2)、(24)
	アルラウネ	7F	(43)、(45)
	アールキング	8F	(29)
怪異	かみおとこ	2F	
	ターボばあちゃん	3F	
	カシマレイコ	3F	(48)
	あかマント	6F	(41)
	むらさきカガミ	8F	(53)、(57)
外道	スライム	2F	
	ナイトストーカー	3F	
	マッドガッサー	4F	(44)
	アーバンテラー	5F	
	シャドウ	9、10F	(45)、(47)





SILENT HILL

●発売日／99年3月4日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)

サイレントヒルの脱出方法教えます!

迫り来る異形のモンスターの恐怖と高難度の謎で、いまだクリアできずに嘆いている人も多いと思われる、この『サイレントヒル』。今回の攻略付録では、そんな中でも"難関"といわれるポイントをピックアップして完全攻略。ゲーム全体の流れを、住宅街、繁華街、リゾート街、遊園地・不明の4つのブロック（下の簡易チャートを参照）に分けて、順を追って解説していこう。チャートで自分の詰まっているポイントを確認しつつ、次ページからの詳細攻略を参考にしてほしい。また、すでにクリアしてしまった人も、後半ページで『サイレントヒル』に隠された"秘密"のオマケ要素を紹介しているので、ぜひ一読してほしい！



▲ポイント攻略でクリアは目前！

『SILENT HILL』ブロック別簡易チャート

住宅街

1 プロローグ
路地裏で怪物に襲われたあと、カフェでシビルと出会い、拳銃、ライト、ラジオを入手。再び路地裏で、「学校へ」と書かれたスケッチブックを発見する。

▼

2 住宅街
「犬小屋、LEVIN 通り」と書かれたスケッチブックを発見後、民家（犬小屋付き）の犬小屋から民家の鍵を入手。その後、3つの鍵を集め、民家の裏口から学校へ。

▼

3 学校
2つのメダリオンを集め、時計塔から異界（裏）の学校へ。その後、裏学校の地下でボス（split head）を倒し、現実界（表）へ帰還。ゴードンの鍵を入手。

▼

4 教会
ゴードンの家（クリア後の学校受付で場所が調べられる）を通って、教会へ向かう。そこで、ダリア・ギレスピーに会い、フラウロス、跳ね橋の鍵を入手する。

▼

5 跳ね橋制御室
制御室で跳ね橋の鍵を使用後、パネルのスイッチを押して跳ね橋を降ろす。その後、橋を渡って繁華街へと進入。ダリアに言われた病院を目指す。

▼

繁華街へ

繁華街

6 病院
カウフマンと会話し、院長室で赤い液体（ペットボトル使用）を入手。その後、エレベーターから裏病院へ行き、裏病院の診察室でリサと会う。骨董屋の鍵入手。

▼

7 骨董屋
骨董屋でシビルと再会後、隠し通路を通って祭壇へ。入ってきた通路の反対側の扉を調べると、イベント発生後街が異界化。祭壇を離れて、骨董屋の外へ。

▼

8 ショッピングモール
骨董屋の並びのショッピングモールに入る。2Fのエスカレーター左手の通路を進むと、床が抜けて1Fへ落下（イベント）、ボス（twin feeler）戦に。

▼

9 郵便局横のビル
ショッピングモールを抜け、病院でリサと再会。その後、病院の前にあるビル（郵便局の隣）の屋上で、ボス（float stinger）を倒すと、街が現実界に戻る。

▼

10 給水施設（住宅街）
シェリルがいるというリゾート街に向かうため、跳ね橋を渡り、住宅街にある給水施設（学校の横）へ。入口の鍵は、武器で攻撃すれば壊れる。

▼

リゾート街へ

リゾート街

11 下水道
下水道の管理室から下水道通路の鍵を、下水道の2層で下水道出口の鍵を入手して、リゾート街へと抜ける。下水道内では、ラジオが鳴らないので注意しよう。

▼

12 プールバー
カウフマンを助けるイベントが発生（GOODエンドを狙わない場合は、⑫〜⑭は省いても可）。カウフマンの財布を拾い、カウフマンの鍵と領収書を入手する。

▼

13 雑貨屋
領収書に書かれているナンバー（0473）で入口のシリンダー鍵を解錠。カウンターの壁にある、モーテル管理棟の入口のナンバー（0886）を覚える。

▼

14 モーテル
モーテル管理棟で磁石を入手後、客室の棚を動かしバイクの鍵を取る。再び管理棟に戻り、バイクの鍵でバイクのタンクを開けると、イベントが発生する。

▼

15 灯台
桟橋に停泊する船で、シビルと3度目の遭遇。ダリアの言葉に従い、シビルと二手に分かれて灯台へ向かう。灯台の屋上にアレッサが現れ、イベント発生。

▼

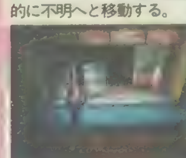
遊園地〜不明へ

遊園地〜不明

16 下水道
灯台から帰還後、シビルを追って遊園地へと続いている下水道へ。ちなみに、下水道の入口は、灯台をクリアしたあとでないと開いていないので注意しよう。

▼

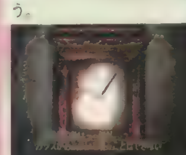
17 遊園地
メリーゴーランドのところにいるシビルと会う。対処法はいろいろ（P.63、64などを参照）あるが、このイベントをクリア後、強制的に不明へと移動する。



▲ここまでの経緯で、エンディングは決定する。

▼

18 不明
5つの"聖なる"アイテムを集めて、少女（アレッサ）の部屋から、ボスの間へ。ボス（Alessa/Incubator、またはIncubus）と戦う。



▲これまで以上に難解な謎の連続。気合いを入れよう。

▼

エンディングへ

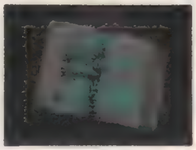




まんが／北海道　えーるさん

各ブロックの謎をピンポイントで攻略

このブロック別攻略編では、各ブロックでクリアが困難と思われる謎や仕掛けについての解法を紹介していこう。なお、基本的には、前ページのチャートが最短（GOOD+以外の場合は短縮可能）となるが、チャートで説明している以外の場所でも、弾薬や回復薬などのアイテムを拾うことができる。自分の首を締めない範囲で、探索してみるのもいい。また、いつでもこまめにセーブができるわけではないこのゲームでは、セーブポイントを見つけたらセーブをするクセを付けたい。後で後悔しないようにね。



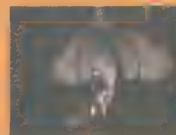
▲ヒントを見ても解けない謎も、即解決！

霧の街に旅立つその前に

ゲームをすでにプレイしている人は知っていると思うが、このゲームに出没する怪物は、ほぼ無尽蔵。いちいち相手にしていては、はっきりいってキリがない。ゲーム中で手に入る弾丸や体力を回復できるアイテムは限られているので、身の危険を感じたときなど以外は、極力戦闘を避けるのが、正しい姿勢となる。



▲ジグザグに走れば、街の外にいる敵はほぼかわせるぞ。



◀倒す必要があるのは、ボスのみ。ムダな戦闘は回避しよう。

住宅街

ゲームの開始地点となる住宅街だが、3つの鍵探しや学校でのボス戦などもイキナリ待っている。序盤だからといって、気を抜かずにいこう。

住宅街◉3つの鍵はどこ？

学校へと続く道は、どれも崩れていて通行不可。そこで、LEVIN通りにある“犬小屋のある家”の中を抜け、学校のあるMIDWICH 通りへと向かうことになる。だが、“犬小屋のある家”の裏庭へと続くドアには、3つの鍵が掛けられており、その鍵は住宅街の右の3カ所に隠されているのだ。



ライオンの鍵

▲FINNEY通りの東端の行き止まりにパトカーがある。鍵はそのパトカーのトランクの中。一番発見しやすいだろう。



きこりの鍵

▲スタート地点のカフェの東側の路地にある、バスケットコートに鍵は落ちている。入り口の柵を開けて中へ入ろう。



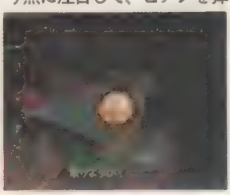
かかしの鍵

▲ELLROY通りの南端の行き止まりにある家のポストに鍵はある。非常に発見しづらいが、近くに行くと視点が変わるぞ。

学校・音楽室◉ピアノを弾く順番は？

銀のメダリオンがあるのは、学校2Fの音楽室。ただ、ここでは“ピアノの鍵盤を一定の順番に弾く”という謎解きが待っている。そのヒントとなるのは、黒板に貼られた詩。この中の、鳥の飛んだ順番、体の色、飛んだ高さ、そして“声無き”という点に注目して、ピアノを弾く順番を導き出そう。なお、どうしても解けない人は、下の図を参考に。



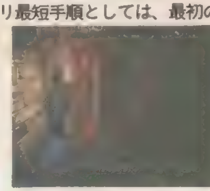


▲先に金のメダリオンを入手していないと、ピアノは弾けないぞ。

裏学校・地下倉庫◉[illegible]

ボスが待つ場所へと続く、地下倉庫に仕掛けられた回転式の柵。これは、左右にあるバルブを回すと、回した側のバルブが1/2 回転、反対側のバルブが1/4回転するという仕組みになっている。もっとも、これを計算しながら回すのは至難の技。ズバリ最短手順としては、最初の状態から右側のバルブを左方向へ2回→右側のバルブを右方向へ1回回すのがベスト。ただ、特にペナルティはないので、間違えてしまっても根気良く回していれば、道は開かれるぞ。

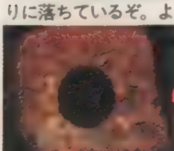
右のバルブを左へ2回、左のバルブを右へ1回、回そう！

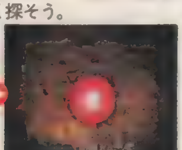


▲この柵を抜けるとボス戦。抜ける前にセーブしておいた方が安心だぞ。

裏学校・屋上◉ゴムボールはどう使う？

学校でもっとも難度の高いと思われる謎。屋上の配水管に引っかかった鍵を取るシーンだが、ここでは1Fの倉庫にあったゴムボールが必要となる。手順としては、①奥の排水管に鍵があるのを確認→②手前の配水管にゴムボールをセット→③排水パイプを回す、とすればOK。こうすれば、1Fの中庭に教室の鍵が流れ落ちるという仕掛けになっているのだ。なお、鍵は発見しにくいが、マップ上で屋上の配水管の真下、中庭の北東側の壁の辺りに落ちているぞ。よく探そう。

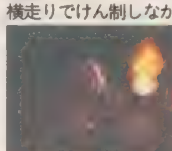


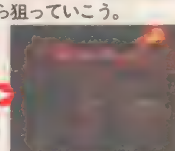


◀鍵を確認しないと、水を流せないので注意しよう。

裏学校・地下◉スプリットヘッド攻略法

ゲーム中で初めてのボス戦となる、split head（スプリットヘッド）との戦い。コイツは、ある程度のダメージを与える（ショットガンなら2〜3発）と、文字通り“頭を割って”噛み付き攻撃をしてくる。この噛み付き攻撃を食らうと、ハリーの体力に関係なく即死となるので注意しよう。たた、頭（口）を開いているときに体内に弾を撃ち込めば、大ダメージを与えることができる。危険は伴うが、ショットガンなら3〜4発で倒せるので、横走りでけん制しながら狙っていこう。





◀口を開けたらチャンス！ 弾を一気に撃ち込むのだ。





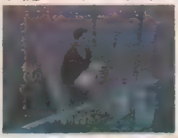
まんが／大阪府 昭直利さん

繁華街

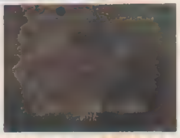
住宅街より道の構成がシンプルで、歩きやすい繁華街。大きな探索場所も病院だけとなっている。余裕がある人は、繁華街の中心にある警察署を訪れてみるのもいいだろう。

病院・院長室◉ペットボトルの使い道

病院の厨房で入手できる空のペットボトルは、その用途に気付かない人も多い、謎のアイテム。確かに病院をクリアするためには必要がないので、無視してしまうケースもあるだろう。このペットボトル、実は隣の院長室の床に落ちている割れたビンから、"赤い液体"を回収するために必要な物なのだ。赤い液体の使い道は、次のページで詳しく説明するが、とりあえず回収しておいて損はないぞ。



◀ペットボトルは、厨房の奥で入手できるぞ。



▶赤い液体の前で、ペットボトルを使えば、回収できる。

裏病院・204号室◉ブラッドサッカー撃退法

登場する怪物（ボス含む）の中で、唯一倒すことのできないのが、この204号室にいるBloodsucker(ブラッドサッカー)。コイツの後ろには、２Ｆのナースセンターを抜けるのに必要な、帽子屋のプレートがある。ここは、好物である輸血用血液パック（３Ｆの倉庫で入手）を使って、コイツの気を引くことにしよう。最初に書いたように、倒すことはできないので、ムダ弾を消費しないように！



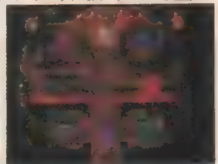
◀まずは、３Ｆで輸血用血液パックをゲットしよう。



▶近づき過ぎるとダメージを受けるので注意！

裏病院・ナースセンター◉[illegible]

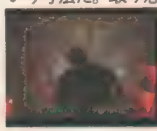
２Ｆのナースセンターを抜けて反対側のブロックに行くには、４つのプレートを集めて扉の正しい位置にはめ込まなくてはならない。４つのプレートは、前述の帽子屋のほかに、海亀（３Ｆ男子トイレ）、猫（306号室）、女王（１Ｆ院長室）で入手できるぞ。はめる位置は、反対側の壁に書かれている詩がヒントとなる。詩から連想できるプレートは下の囲みの通り。なお、どうしてもわからない場合は、右の写真を参考にしよう。



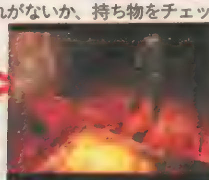
●空、青→海亀　●タンポポ、黄→猫
●四つ葉、緑→帽子屋　●手首〜、赤→女王

裏病院・地下倉庫◉ツタはこうやって取り除け

地下倉庫の床には、地下２Ｆへと続く鉄格子がある。だが、格子には固いツタが絡まっていて開けることができない。このツタを取り除くのに必要なアイテムが、２Ｆの集中治療室にある消毒用アルコールと、201号室にあるライター。①ツタにアルコールを振りかけ→②ライターで火を着ける、とすればツタが燃えて取り除かれるという寸法だ。取り忘れがないか、持ち物をチェック。



▲ツタの前でアルコールを使って……。



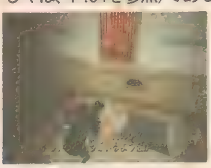
◀火を着ける。ライターだけでは不可能だぞ。

リゾート街

かなり閑散としたイメージのあるリゾート街。敵と遭遇しても逃げやすいが、目に入れる建物を見つけるのが困難なので、常に周りに注意を払いつつ行動しよう。

プールバー◉カウフマンを助けよう

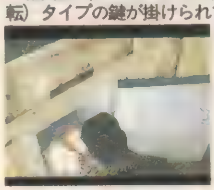
Annie's Barという名前のプールバーでは、病院の院長室で出会ったカウフマンと再会する。このシーンでは、店に入った瞬間にイベントが発生し、自動的にカウフマンを助けることになるぞ。なお、チャートにも書いたように、この後の雑貨屋、モーテルという一連の流れは、GOOD以上のエンディングを見るために必要な行程（詳しくは、P.64を参照）である。手っ取り早くクリアしたい人や、あえてBAD＋以下のエンディングを狙う人は、省いてしまってもかまわない。その場合は、リゾート街に着いたらいきなり灯台を目指してしまっていいだろう。



◀イベントのあとカウフマンの財布を拾おう。

雑貨屋◉回転鍵のナンバーは?

雑貨屋（Indian Runner）のドアにはシリンダー（回転）タイプの鍵が掛けられている。これを開けるための番号は、実はプールバーで拾った財布の中にある領収書に書かれている。アイテム画面で、領収書を見ればそのナンバーが判明するぞ。ちなみにナンバーは、「0473」。店内には、カウンターの壁に、モーテル管理塔のロックナンバー(0886)が書いてあるほか、一連の事件の背景となるアイテム（クリアには必要なし）もあるので、調べてみよう。

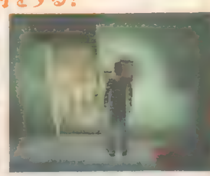


▲クリアには関係ないが、戸棚と金庫も要チェック。

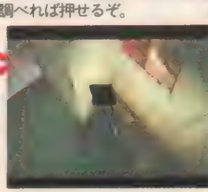
ナンバーは
0473だ!

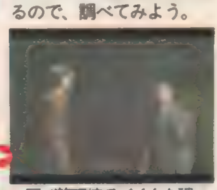
モーテル◉モーテルで何をする?

モーテルには、管理棟と客室という２つの入口がある。モーテルをクリアするには、この２つの場所を行き来する必要があるのだ。手順としては、①雑貨屋で調べたナンバー（0886）を打ち込みモーテル管理棟に入る→②磁石を入手→③モーテル客室・３号室にカウフマンの鍵（プールバーで入手）を使って進入→④棚を動かし、磁石を使ってバイクの鍵を取る→⑤管理棟の倉庫でバイクの鍵を使ってシートを調べる、となる。



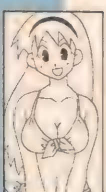
◀まずは管理棟内で、磁石を入手。入り口の鍵は、ドアの横を調べれば押せるぞ。





▲再び管理棟でバイクを調べれば、カウフマンが現れイベント発生。これでGOOD確定だ。

◀３号室で磁石を使って、バイクの鍵をゲットしよう！





まんが／埼玉県　ＪＭタケシさん

遊園地～不明

いよいよラストステージ。ここの特徴は、今までと違い、マップが一切表示されないこと。特に不明では部屋同士のつながりも現実離れしているので、惑わされないように！

遊園地◉シビル救出法

謎の虫に操られて、ハリーに襲いかかってくるシビル(monster Cybil)。手にした拳銃による攻撃は非常に強力で、無傷の状態でも2～3発食らうと危ない。普通に戦うと超強敵な彼女だが、実は倒さずに助けられるアイテムがある。それこそが、病院の院長室で手に入れた赤い液体なのだ。彼女に密着（かなり有効範囲は狭いので近ければ近いほど良い）して、赤い液体を使えば、イベントが始まり強制的に戦闘は終了する。なお、シビルの生死もエンディング分岐の重大な要素となる。すべてのエンディングを見るためには、あえて彼女を助けないで倒すことも必要になってくる。


◀赤い液体は、こんな先の場面で必要なのだ。


▶まともに戦う場合は、彼女の弾切れを待とう。

不明・1F◉文字盤の謎

1Fの東側、南の方向から数えて3つ目にあたる扉、オフィエルの扉。この扉を抜けて、右に曲がった先にある扉は、その横の文字盤に正しいアルファベットを入力すると開く仕掛けになっている。ここで入力する文字のヒントとなるのは、すぐ横の壁と通路の反対側の行き止まりにある2枚の石版。これらは「名前の書かれた者の頭文字を、若い順(名前の先頭に書かれているのが年齢)に入力せよ」という符合になっている。その法則に従って彼らの頭文字を並べると、A、L、E、R、T、となる。あとは、これを文字盤に入力してやれば扉は開くはずだ。

文字盤にはALERTと入力!


▲この先の部屋では、ソロモンの護符を手に入れることができる。

不明・1F◉星座の意味は?

先ほどの文字盤の部屋の反対側、オフィエルの扉を抜けて左から2番目にある星座の部屋。ここには、下に数字の書かれた星座の絵、そして数字は書かれていないが、数字を入力するためのパネルの付いた3枚の星座の絵が置いてある。ここで〝数字のない星座の絵に数字を入力すればいい〟というのは推測できるが、問題はその数字。実は、各星座の絵に書かれている数字は、〝手足の合計数〟を表している。つまり、数字のない射手座の絵には〝6〟、牡羊座の絵には〝4〟、双子座の絵には〝8〟を入力してやればOK。この謎は、『SILENT HILL』で、もっともイジワルな部類に入るだろう。


▲例えば、魚座なら0……当たり前といえば当たり前。

▼数字を入力するのは、どの星座からでも大丈夫だ。



不明・3F◉カメラと宗教画の関係

エレベーターで3Fに上った通路の左右には、鍵の掛かった扉がある。この扉には、9個のボタンが付いたパネルが3つあり、特定のボタンを押すことで鍵が開く仕掛けになっているのだ。このボタンを押す場所を示すのが、エレベーター正面の祭壇の左右にある宗教画。この絵は、普通に見ただけではただの絵なのだが、2F・ナースセンターにあるカメラ（のフラッシュ）を使えば、絵の下にある模様が浮き出てくるのだ。これがボタンを押す位置の答となる。


▲カメラの入手を忘れないように。宗教画の前で使えばOKだぞ。

光導く未来

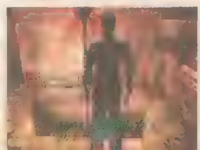

▲祭壇を正面にして、こちらが左側の絵の模様。

闇を開く光


▲こちらが右側。答を知っていれば絵を見る必要はない。

不明・1F◉剣を抜くときは注意

少女の部屋からラスボスの待つ場所へと続く扉を開けるために必要な、5つの〝聖なる〟アイテム。その1つ、メルキオールの小剣は不明・1F、ファレグの扉の先にある、〝病院の厨房に似た〟部屋の冷蔵庫に刺さっている。だが、実はこの冷蔵庫の中には怪物がおり、剣にはソイツを封印する役目があった。そこで、剣を抜いたまま部屋から出ると、その怪物に襲われて即死してしまう。怪物に襲われないようにするためには、冷蔵庫の扉の左右にある鎖を、契約の指輪（不明・2Fで入手）でつないでから部屋を出るようにしよう。



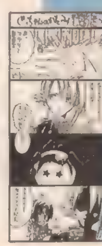

▶指輪のない状態で剣を抜いてしまっても、再び剣を刺せばOKだ。

不明◉ラスボスの弱点

エンディングによって、インキュバス（Incubus）とアレッサ(Alessa/Incubator)のどちらかと最後に戦うことになる。この2体、姿や攻撃力に差はある（インキュバスの方が強い）が、基本的な攻撃方法は一緒。攻撃力が高く、攻撃判定がしばらく残る雷を空中から落とすというものだ。この雷は、ある程度ハリーをホーミングするので、常に移動し続ける必要がある。また、2体に共通する弱点は、雷を放つ前の〝充電〟の間に攻撃を加えると、特大ダメージを与えられるということ。攻撃が止んだら、充電の合図なので、ショットガンやライフルを連発して撃ち込もう。


▲充電中を狙わないと、正直、倒すのは難しいぞ。





まんが／奈良県　ひろたかまつこさん

『SILENT HILL』の4大隠し要素を大公開!

SECRET 1 4種類のマルチエンディング

このゲームは、クリアまでの途中経過によって、エンディングがGOOD+、GOOD、BAD+、BADの4種類のランクに分類される。その分岐の条件となるのが、下で紹介する2つ。ここでは、これらの条件をどう満たすかと、どのエンディングにたどり着くのか、そして最後に戦う相手が、誰（何）になるのかをまとめてみた。これらのエンディングは、結末もそれぞれ別のものだし、どのランクでクリアしたかは、このあとに紹介していく隠し武器などのオマケ要素にも深く関係してくる。このゲームを骨のズイまでしゃぶりつくしたい人は、まずは何度も挑戦して、最低でもGOOD+とBAD（BAD+でもOK）の2つのエンディングくらいは、迎えておくようにしたい。



条件1◉モーテルでカウフマンと会った？

リゾート街にあるモーテル（Motel Hearbey Inn）の管理棟で、カウフマンの赤い液体に関するイベントを見たか否かが第1の条件となる。このイベントを発生させる方法に関しては、P.62のリゾート街の攻略を参考にしてほしい。ちなみに、このときの赤い液体は、必ずカウフマンに奪われてしまうので、このイベント発生後の分岐はないぞ。

条件2◉遊園地でシビルを救ったか？

ラスト直前の遊園地、メリーゴーランドのシーンで、敵として対峙することになるシビル。彼女を殺さずに救うことができたか否かが、エンディング分岐の第2条件となる。彼女を救う方法は、P.62の病院とP.63の遊園地の攻略を参考にしてほしい。正直な話、シビルを倒してしまうところは、このゲームでも1、2を争う〝心の痛い〟シーンだろう。

GOOD+

条件1 ○ 条件2 ○

左に挙げた2つの条件を、両方とも満たさなくてはならないので、クリアまでのステップは当然1番多い。だが、シビルも生還するし、ゲームに隠された謎も明かされる最上級のエンディングとなる。

ラスボス
▶インキュバス（incubus）

GOOD

条件1 ○ 条件2 ×

残念ながらシビルは救えないものの、ラスボスはGOOD+と同じ。病院のペットボトルは見逃しがちなので、おそらく初プレイで1番迎える人が多い、エンディングではないだろうか。

ラスボス
▶インキュバス（incubus）

BAD+

条件1 × 条件2 ○

シビルは救ったが、リゾート街でもう1つの赤い液体が見つけられないと、このBAD+になる。カウフマンに会う前に、リゾート街の西側に行ってしまうと、条件1は満たせなくなってしまうぞ。

ラスボス
▶アレッサ（Alessa/incubator）

BAD

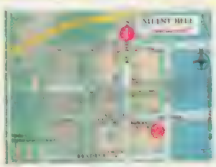
条件1 × 条件2 ×

そして、どちらの条件も満たせないと、最悪のBAD。ハリーの身に起こる結末も、かなり悲惨だ。ただし、クリアまでの手順は格段に少なくなるので、クリアは1番楽。最速クリアを目指す人向け？

ラスボス
▶アレッサ（Alessa/incubator）

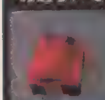
SECRET 2 隠しアイテム

このゲームでは、1度クリアしたデータで再びプレイ（新たなる恐怖へ、を選択する）を始めると、初回プレイでは出現しなかったいくつかのアイテムを入手することができるのだ。ここで紹介する2つのアイテムは、さらなる隠し要素への布石となる。このあとのSECRET3、4を実行しようとする前に、まずは入手しておくようにしたい。



ガソリン

1度クリア（エンディングの種類は問わず）したデータで再プレイを始めると、住宅街のガソリンスタンド（左マップ①の辺り）でガソリンが入手可能。これは、隠し武器を使用するために必要となる。



チャネリングストーン

GOOD+エンディングでクリアしたデータで再プレイを始めると、住宅街のコンビニ（左マップ②の辺り）のカウンターの上で入手できる謎の石。これは、SECRET3のUFOエンディングのカギとなる。

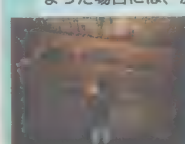


SECRET 3 第5のエンディング!?

先ほど、エンディングは4つと解説したばかりだが、実は5個目のエンディングも存在する。ただ、このエンディングは本編とは一切関係なく、完全に〝お遊び〟的な内容となっているので、一応番外ということで分類させてもらった。このエンディングを迎えるためには、SECRET2で紹介した、チャネリングストーンが必要となる。右で紹介する5カ所で、順番（①～⑤）にチャネリングストーンを使用すればOK。自動的にイベントが発生し、⑤の灯台で実行した直後に、強制的にエンディングとなる。セーブしてから実行するようにしよう。

1 学校屋上

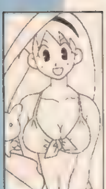
1番目の場所は、住宅街にある裏学校（異界）の屋上。現実世界のときには、屋上にカギが掛かっているので注意。以降も、UFOを呼ぶタイミングは非常に重要。間違えてクリアしてしまった場合には、戻ることができないので、注意しよう。先にチャネリングストーンを取るのを忘れないように。

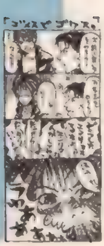


2 病院中庭

続いて2番目は、繁華街の裏病院（異界）中庭。ちなみに、異界のまま病院の中庭に入れるのは、〝骨董屋クリア以降（リサと会話後）～ビルの屋上でボス（float stinger）を倒す間〟のみ。かなり入れる期間も短く、①のイベントからは間隔が開くので、忘れないよう注意しておきたいところだ。







まんが／愛媛県 風天さん

SECRET 4 隠し武器

SECRET 2でも紹介したように、2周目以降では新たなアイテムを手にすることができる。ここで紹介する隠し武器もその1つ。隠し武器は全部で4種類あり、その入手方法も性能もさまざまだ。以下で、そのすべての条件を一挙に大公開！ バリバリと怪物を倒す爽快感に、思わずゲームの目的を見失なってしまうかも!?

◉チェーンソー

攻撃力
エンジン停止時振り回し：250
エンジン稼動時振り回し：450
構え状態：200

1度クリアしたデータ（種類は問わず）で再プレイを開始し、市街地にあるチェーンソー屋の前でガソリンを使えば（ガソリンはなくなってしまう）入手が可能。威力が高く、構えた状態にも攻撃判定があるのが特徴的。一定時間構え続けるとエンジンは止まってしまうが、構え直せば再びエンジンは動き出す。また、構えたまま、移動することもできるぞ。



◀攻撃のスキはかなり大きいので注意。



▶このショーケースの前でガソリンを使おう。

◉小型削岩機

攻撃力
エンジン停止突き：200
エンジン稼動突き：400
構え状態：200

チェーンソーと入手条件は同じ。入手場所は、繁華街の跳ね橋制御室の下の部屋（初回プレイでは開かない扉）。やはり、入手時にガソリンを使うので、2周目ではチェーンソーと削岩機の両方を入手することは不可能。性能的にもチェーンソーと似ているが、構えながらの移動・攻撃はできない。代わりに、✚キーの上下を動かせば、攻撃の方向を変えられるのだ。



◀チェーンソーと違い、スキが大きいので注意。



▶チェーンソーに比べて、入手方法は簡単。

まんが／神奈川県　亜葵さん

◉日本刀

攻撃力
すべての攻撃：1000

GOODとBADの両方のエンディング（＋の有無は問わない）を見たデータで再プレイを開始すれば、市街地の"犬小屋のある家"の和室（初回プレイでは入れない）の中で入手可能。ゲーム中で最大の攻撃力を誇り、移動しながらの攻撃はできないものの、攻撃時に前に踏み込むために敵にヒットさせやすい。また、攻撃動作も速く、一方的に攻めることも可能だ。



◀打撃武器で倒せない敵以外には、超有効。



▶条件はキビシイが、間違いなく最強の武器。

◉ハイパーブラスター

攻撃力
赤色レーダー：50
黄色レーダー：150
緑色レーダー：250～500

入手方法は、実は2通りある。1つは、UFOエンディングを迎えたデータで開始すれば、最初から所持しているというもの。もう1つは、2P側にコナミのガンコン「ハイパーブラスター」を差せばOK（未クリアでも）というもの。ただし、後者の場合は、弾を撃つためには実際にガンコンのトリガーを引かなくてはならず、実用的とは言いがたい。単発の威力は低いものの、高い連射力と弾数無制限というところが強み。また、この武器は、クリア時のランクに応じて、レーダーの攻撃力が変わるという特徴もある。



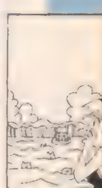
◀やはり、宇宙人からのプレゼントなのか？



▶地上、空中のどちらも攻撃可能なのも強み。

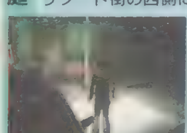


◀弾数無制限なので、多少バランス無視かも。



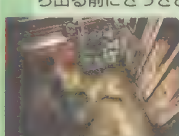
3 モーテル中庭

3番目の場所となるのは、リゾート街にあるモーテルの中庭だ。中庭は、管理棟側（東入口）ではなく、客室側（南入口）にあるので、間違えないようにしよう。また、タイミング的には、リゾート街の西側に行って街を異界化するまではOK。②のイベントのときと比べると、かなり余裕があるぞ。



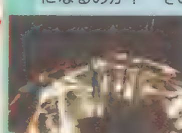
4 操舵室

4番目の場所は、リゾート街の湖に浮かぶ船の操舵室の中。タイミングがかなりシビアで、"シビルと会話したあと～灯台に入る前"となっている。船内でのイベントが終わったら、船から出る前にさっさとチャネリングストーンを使ってしまうようにしよう。あわてて灯台に向かわないように。



5 灯台

ラストを飾るのは、灯台。④の操舵室のあと、すぐにチャネリングストーンを使えば問題はないハズだ。"いかにも"というロケーションだが、果たしてどんなエンディングを迎えることになるのか？ その必見の内容は、ぜひともキミ自身の目で確かめてほしい。ゲームのイメージが変わるかも？





すべてを見ると、謎のUFOエンディングに突入！

モンスターファーム2

●発売日／99年2月25日●価格／¥5,800
●メーカー／テクモ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、2P対戦可

最強のモンスターを育てよう! 目指せNo.1ブリーダー

ＣＤから生み出したモンスターをトレーニングで鍛えあげ、武闘大会に出場させて優勝することが目的のこのゲーム。しかし、よほど基本能力値が高いモンスターを見つけないかぎり、普通に育てているだけではグレードＳ(優勝戦)に勝ち残ることはできない。優勝するためには、綿密なスケジューリングをして、どの大会に出場させるかしっかり考えなければならないのだ。しかも、最強のモンスターに育て上げる前に寿命がきてしまうこともある。そんなときは、育てたモンスターを合体させ、次の世代に夢を託してみてもいいだろう。



◀何体もモンスターを育て上げ、育成のコツをつかめ！

最強モンスターへの道

一世代でなるべく高いランクにしたい場合に、重要な４つのポイントがこれだ！　おまけの「ソンナ・バナナ」活用法でさらにモンスターが強くなる!!

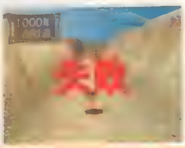
1◉ 疲労は寿命の大敵！

トレーニング・修行・大会と、モンスターのとる行動には、その内容によって蓄積される「疲労度」と「ストレス」が決まっている。とくに疲労度は、モンスター本来の寿命を削っていってしまう。週ごとのコルトのメッセージに、「疲れている」という言葉が絶対出ないようにすれば、寿命いっぱいまで育てられるぞ。


▶疲労しやすい修行は、技を覚えさせたいときの決め手に！

2◉ モンスターの適性レベルに注目!!

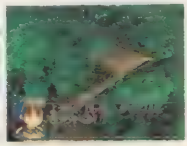
各モンスターには、上昇しやすいパラメータと、そうでないものがあらかじめ設定されている。このため、トレーニングにも得意、不得意が出てしまうのだ。上昇率の低いパラメータは、通常のトレーニングだと疲労度ばかりがたまっていく。自分が育てているモンスターの得手、不得手を見極めることが肝心だ。



◀適性レベルが低いと、失敗の回数も多い。これがサインだ。

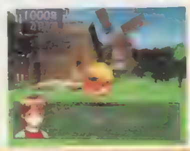
3◉ 少しでも長生きするために

実際、一度も疲れずに成長することは不可能に近い。そこで必要になってくるのが寿命を延ばすアイテムだ。「黄金モモ」と「白銀モモ」を使えば、モンスターの寿命を修行2～5回分延ばすことができる。ただし、「白銀モモ」は、長生きしたモンスターが参加できるシルバー杯の賞品なので、入手はかなり困難だぞ。


▶「黄金モモ」はパレパレ・ジャングルの冒険で手に入る。

4◉ ヨイモン・ワルモンの育てかた

幼年期のモンスターは忠誠度が低いので、トレーニングで失敗することが多い。ただし、ワルモンは「ズル」をするので、いちおうパラメータだけは上昇する。ワルモンを積極的に育てて、成長してから「フルーツ・グミ」で性格をヨイモンにしよう。大会に出場させるのは、従順なヨイモンになってからでも間に合うぞ！


◀ワルモンの「ズル」よりも、やはり普通に育てたほうが◎。

番外編　ソンナ・バナナを有効活用

「ソンナ・バナナ」は、見た目が同じでも、その効果によって３種類に分けられる。効果は使ってみなければわからないが、寿命を１週間だけ延ばす効果を持つ「ソンナ・バナナ」がある。これを使えば、すべてのパラメータが最大値で長生き、という究極のモンスターを作ることが可能だ。右に示した手順を参考に、最強のモンスター育成にチャレンジしよう！

1. 使ったときに忠誠度が０になれば寿命が延びた証拠だぞ！
2. １が成功したら、トレーニングと休養を繰り返す。
3. ストレスと疲労は他のアイテムで下げておく。
4. 大会出場は青年期以降に集中させる。疲労だけには注意!!

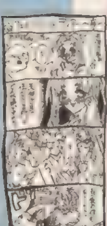

▲十分な資金と失敗したらリセットの根気が必要。



全大会スケジュールをチェック!

下は、１年を通して定期的に開催される大会だ。この他にもグレードＡの大会に優勝したモンスターには、

4月	5月	6月	7月	8月	9月
A 第3週 フェニックス杯 トーナメント・4体	A 第1週 IMa会長賞(春) トーナメント・4体	全 第4週 IMa公式戦 総当たり戦・6～8体	B [illegible] パパス記念(夏) 総当たり戦・4体	B 第3週 サマー・カーニバル トーナメント・4体	全 第4週 IMa公式戦 総当たり戦・6～8体
B 第4週 スプリング・カーニバル(B) トーナメント・4体	A 第3週 タウルス杯 総当たり戦・4体		C 第2週 クラブ杯 総当たり戦・4体	C 第1週 トーブル・シー杯 総当たり戦・4体	A 第1週 テロメアン杯 総当たり戦・4体
C 第3週 スプリング・カーニバル(C) トーナメント・4体	C 第2週 コラート記念 総当たり戦・4体		D 第2週 ナギール杯 総当たり戦・4体	D 第2週 デザートムーン賞 トーナメント・4体	B 第2週 万精丹杯 総当たり戦・4体
D 第2週 スプリング・カーニバル(D) トーナメント・4体	D 第4週 ジェミニ杯 総当たり戦・4体			E 第3週 ヤング・モンスターズ杯 総当たり戦・4体	E 第2週 アルテミス杯 総当たり戦・4体
	E 第2週 あおぞら杯 総当たり戦・4体				



まんが／埼玉県　小鳥要さん

表の見方

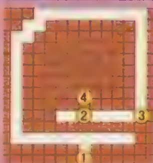
大会スケジュールの見方：この大会スケジュールは、グレードＳ～Ｅまでの大会を全部網羅して掲載している。ただし、各年毎に変更されるＦランクは除外しているので注意してもらいたい。なお表内の〝全〟とは、すべてのランクのことである。６～８体とは、大会ごとで異なる出場モンスター数のことである。つまり、一番参加モンスターが少ない大会

レアモンスター&レアアイテムが手に入る？ 冒険MAP公開！

ゲームを進めていくと、コルトとモンスターに「冒険」の誘いが来る。ここではお誘いで行くことのできる冒険の舞台と、それぞれの出現条件を紹介するぞ！ なお、マップ上の数字は、説明の中の地名についている数字と対応しているので、しっかりチェックしよう。


▲疲労度だけは要注意。

フェニックス火山

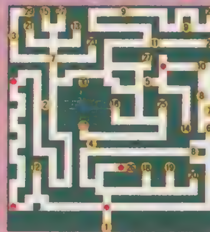


モンスターがDランク以上で、ライフが140、人気が40以上になった状態の6月1週になると発生する。育てているモンスターがこの条件を満たしていれば、毎年発生する。

①ベースキャンプ（モンスターのライフが0になる前にここに戻ってこなければ冒険は失敗となる）／②倒木（障害物。排除するためにはライフを消費する）／③巨石（障害物）／④火山入口。

※ほかの3つの冒険に出かける条件として、ここでヒノトリの姿を見ておかなければならない。1回目は無駄なライフを使わずに火山入口へ直行しよう。

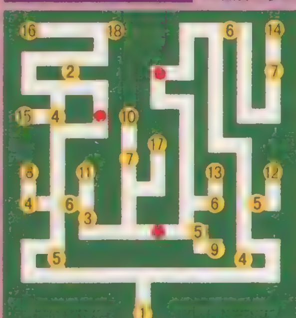
トーレス山脈



「フェニックス火山」の冒険に参加したことがあり、Bランク以上でライフ210以上、人気が50以上のモンスターを育成していると、2月1週に冒険へ誘われる。ここにはダックン種とジール種の誕生に関係するアイテムがあり、ダックン種に関係する「万能のり」は樹氷の森A、ジール種誕生に関係する「大きな足跡」はジール像に隠されている。ちなみに、吹雪の塔の「金のかたまり」も要チェックだ！

①ベースキャンプ／②近道A／③近道B／④近道C／⑤近道D／⑥倒木A／⑦倒木B／⑧氷のかたまりA／⑨氷のかたまりB／⑩小山A／⑪小山B／⑫ほらあな小A／⑬ほらあな小B／⑭ほらあな小C／⑮ほらあな中A／⑯ほらあな中B／⑰ほらあな大／⑱樹氷の森A／⑲樹氷の森B／⑳樹氷の森C／㉑樹氷の森D／㉒樹氷の森E／㉓樹氷の森F／㉔ジール像／㉕吹雪の塔／㉖ワープA／㉗ワープB／㉘ワープC／㉙ワープD

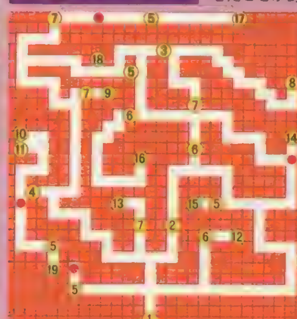
パレパレ・ジャングル



まずは「フェニックス火山」の冒険に参加していることが第一条件。ライフが140以上、人気が40以上のCランクのモンスターを育成中に10月1週をむかえた場合に発生。ジャングル中央の朽ちた宮殿にはデュラハン種誕生のきっかけとなるアイテム「古びたサヤ」が、キバの塔ではレアアイテムである「黄金モモ」を入手できるぞ。

①ベースキャンプ／②近道A／③近道B／④倒木A／⑤倒木B／⑥巨石／⑦大カボチャ（障害物）／⑧朽ちた住居A／⑨朽ちた住居B／⑩朽ちた宮殿／⑪朽ちた神殿／⑫朽ちた競技場A／⑬朽ちた競技場B／⑭朽ちた聖堂A／⑮朽ちた聖堂B／⑯マンモス像／⑰キバの塔／⑱ワープポイント／●ワープ出口

カウレア火山



「フェニックス火山」を成功させたことがあり、ランクB、ライフ280、人気50以上のモンスターを育成中の6月1週に、もう一つの火山の冒険に誘われる。冒険の地でも最大の難関だが、レアアイテムも多い。ジョーカー種誕生のきっかけ「マスク」は焼けた祭壇で、「ほのおの羽根」もマグマの塔やフェニックス像で手に入るぞ！

①ベースキャンプ／②近道A／③近道B／④近道C／⑤倒木／⑥巨石／⑦崩れた門（障害物）／⑧焼けた祭壇／⑨焼けた神殿／⑩焼けた倉庫A／⑪焼けた倉庫B／⑫焼けた倉庫C／⑬焼けたほこらA／⑭焼けたほこらB／⑮焼けたほこらC／⑯フェニックス像／⑰マグマの塔／⑱ワープポイントA／⑲ワープポイントB



「M－1グランプリ」「ウィナーズ杯」「ワールドモンスターズ杯」、「グレイテスト－4」の4大大会が用意されているぞ。これらすべてに優勝すればいよいよ最後の難関、「レジェンド杯」が待ち構えている！

10月		11月		12月		1月		2月		3月	
B	第2週 パパス記念(秋) 総当たり戦・4体	A	第4週 IMa公式戦 総当たり戦・8体	全	第4週 IMa公式戦 総当たり戦・6～8体	B	第2週 シリウス杯 総当たり戦・4体	B	第2週 ポアンカ記念 総当たり戦・4体	全	第4週 IMa公式戦 総当たり戦・6～8体
C	第2週 活精丹杯 総当たり戦・4体	B	第2週 トーブル・ポート記念 総当たり戦・4体	B	第2週 ラロックス杯 総当たり戦・4体	C	第2週 トーブル大学杯 総当たり戦・4体	C	第3週 カウレア記念 総当たり戦・4体	C	第2週 トロン杯 総当たり戦・4体
E	第2週 ルーキー杯 総当たり戦・4体	C	第3週 マンディー記念 総当たり戦・4体	D	第1週 パレパレ記念(冬) 総当たり戦・4体			D	第2週 トーレス・トーナメント トーナメント・4体	D	第1週 パレパレ記念(春) 総当たり戦・4体
		D	第2週 ガロエ記念 総当たり戦・4体					E	第3週 ブリザード杯 総当たり戦・4体		
		E	第3週 もみじトーナメント 総当たり戦・4体								

まんが／愛知県 さくらさん



で6体、多いもので8体ということだ。

モンスターファーム2

モンスター合体リストを完全紹介

ここで紹介するリストは、「モンスターファーム2」の「モンスター合体」で誕生する全モンスターのリストだ！　合体で誕生したモンスターは、形はメインのもの、色がサブのものを引き継いでいて、パラメータや適性レベルなども変化している。その中でも一番重要なのが技の引き継ぎだ。合体させるときのレベルも関係するが、誕生時から2体のモンスターが使っていた技を覚えていれば、大会で有利に戦えるだろう。ただし、合体させれば必ずこのモンスターが誕生するわけではなく、何%かの確率でメインかサブのモンスターになってしまう。この場合もパラメータなどの引き継ぎもあるのだが、モンスターの種類を増やしたいならリセットしてしまおう。

サブモンスター	誕生モンスター
ケンタウロス	
ピクシー	フェリオス(C)
ドラゴン	サバット(C)
ケンタウロス	ケンタウロス(D)
ゴーレム	イースター(C)
デュラハン	チャリオット(B)
アローヘッド	アンタレス(D)
ライガー	シリウス(D)
バジャール	バゾク(B)
ジョーカー	デルピエロ(B)
ビークロン	
ドラゴン	ベテルギウス(C)
ビークロン	ビークロン(C)
ヘンガー	メルカーバ(C)
ゴーレム	ロックロン(C)
デュラハン	センチュリオン(B)
ライガー	テナガハウンド(C)
バジャール	コートロアコート(B)
ジョーカー	ジャガーノート(B)
ダックン	ダックロン(C)
ヘンガー	
ドラゴン	ガーランド(C)
ヘンガー	ヘンガー(D)
ゴーレム	ガイアー(D)
ロードランナー	オメガレックス(D)
メタルナー	ヒューイ(C)
ジョーカー	エンドブリンガー(B)
モック	カラクリ(B)
モノリス	ダークヘンガー(D)
チャッキー	
ピクシー	ベビードール(C)
ドラゴン	ドラコ(C)
ヘンガー	ポルックス(C)
チャッキー	チャッキー(C)
ゴーレム	ヘプリー(C)
デュラハン	プチナイト
バジャール	バッキー(C)
メタルナー	メタルグレイ(A)
ジョーカー	トリッカー(A)
モック	モッキー(B)

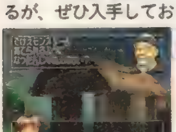
サブモンスター	誕生モンスター
ドラゴン	
ピクシー	アテナ(D)
ドラゴン	ドラゴン(D)
ビークロン	コーカサス(C)
ヘンガー	テクノドラゴン(C)
ゴーレム	ジハード(C)
デュラハン	アーマードラゴン(B)
アローヘッド	クラスター(D)
ライガー	クレバス(D)
ガリ	ガリエル(C)
アーケロ	オセロット(D)
バジャール	ドドンゴー(C)
メタルナー	ギドラス(B)
ジョーカー	ディアボロス(B)
モノリス	ラグナロックス(D)
ゴーレム	
ピクシー	ヘビーダイアナ(D)
ドラゴン	タイラント(C)
ビークロン	ストロングホーン(C)
ヘンガー	ゴビ(C)
チャッキー	マリオマックス(C)
ゴーレム	ゴーレム(D)
ロードランナー	グランドバンカー
デュラハン	バトルロックス(B)
アローヘッド	ダゴン(D)
ライガー	ブルーマウンテン(D)
ハム	モライゴン(D)
バグー	スリーピー(D)
ガリ	アメンホテプ(C)
グジラ	フレッシャー(B)
バジャール	ダオ(C)
メタルナー	アストロ(B)
スエゾー	タイタラント(D)
ジョーカー	アンゴルモア(B)
ゲル	ポセイドン(B)
モック	ウッディー(B)
プラント	エコロガテプン(B)
モノリス	ケンプファー(D)
ワーム	マグナビートル(B)
ナーガ	マーブルガイ(D)

サブモンスター	誕生モンスター
ピクシー	
ピクシー	ピクシー(E)
ドラゴン	ダイナ(D)
ケンタウロス	ユニコ(C)
チャッキー	ジル(C)
ゴーレム	ピーナス(D)
ロードランナー	ディクシー(E)
デュラハン	ジャンヌ(C)
ライガー	ミント(E)
ハム	セピアリエーブル(E)
ガリ	エンジェル(E)
アーケロ	ファー(E)
バジャール	ジーニヤー(C)
メタルナー	フューチャー(B)
スエゾー	スエコ(E)
ジール	ユキ(C)
ジョーカー	リリム(B)
ゲル	ナギサ(E)
モック	フォレスト(C)
プラント	リーフ(D)
モノリス	プリズムシャドウ(D)
ワーム	ナハトファルター(C)
ナーガ	ラベンターキール(D)
コロペンドラ	
ピクシー	ピーチツリーバグ(D)
コロペンドラ	コロペンドラ(D)
ゲル	リキッドキューブ(D)
ライガー	
ピクシー	テドナクリス(E)
ゴーレム	トウテツ(D)
ロードランナー	テトナレックス(E)
ライガー	ライガー(E)
ハム	ハムライガー(E)
ガリ	バロン(D)
スエゾー	モノアイ(E)
ゲル	アクマストライク(E)
プラント	エコノキックス(E)
モノリス	テラードッグ(E)
ワーム	ヤクトハウンド(D)
ナーガ	ケルベロス(E)

サブモンスター	誕生モンスター
モノリス	
ピクシー	ロンバーウォール(D)
ゴーレム	ランドオベリクス(D)
ロードランナー	ジュラスウォール(E)
ライガー	ブルースポンジ(E)
ハム	ウォルドブロック(E)
ガリ	バロックス(D)
スエゾー	スタイルフォーム(E)
ゲル	アイスキャンディ(E)
プラント	ワカクサケンザイ(E)
モノリス	モノリス(E)
ワーム	ノボロベント(D)
ナーガ	アスファール(E)
デュラハン	
ピクシー	レジーナ(C)
ドラゴン	ベスビオス(B)
ビークロン	ヘラクレス(B)
ゴーレム	ケルマディクス(C)
デュラハン	デュラハン(C)
アローヘッド	ロブリッター(C)
ライガー	グレイシブ(C)
ヒノトリ	ガルーダー(A)
メタルナー	メタルグローリー(A)
ジョーカー	ジェノサイド(B)
モック	ノーマッド(B)
ホッパー	
ピクシー	キンダーホップ(D)
ドラゴン	トビカサゴ(C)
ライガー	クリック(E)
ホッパー	ホッパー(E)
アーケロ	ワガハイ(E)
バジャール	エメラルドアイ (C)
メタルナー	スプリンガー(B)
スエゾー	ウシロメデス(E)
ジール	ハチクリ(B)
モッチー	サクラホップ(E)
ジョーカー	ワイロ(B)
モック	ハネボックリ(B)
バクー	
ドラゴン	マグマックス(C)
ゴーレム	ヒガンテ(C)
デュラハン	ムシャバクー(B)
ライガー	アイスバーグ(D)
ハム	ゴンタ(D)
バクー	バクー(D)
アーケロ	ヌッシー(D)
ジョーカー	ドン・クラウン(B)
ゲル	ギガバイント(D)
グジラ	
ピクシー	ピンクグジラ(B)
ライガー	グジコーン(B)
グジラ	グジラ(B)
ゲル	ギガロン(B)

◉レアモンスター出現条件

上の表に登場するモンスターには、プレイヤーが最初から誕生させられる基本種モンスターと、ゲーム中にある条件を満たすことによって誕生させられたり、特定の円盤石(CD)から生み出すことができる「レアモンスター」がいる。ここではそんな「レアモンスター」の出現条件を紹介！　手順が複雑なモンスターもいるが、ぜひ入手しておきたい。



◀特定の大会に出場したり、小屋を変えたりすることでモンスターが増える！



▶誕生アイテムを手に入れるにはいくつかのイベントをこなす必要がある。

①ドラゴン
「2大陸対抗戦」(ブリーダーランクが初段以上になると発生する隠し大会) の出場経験があり、ブリーダーランク6段以上でBランク以上のモンスターを育成中の7月に招待される「インビテーションマッチ」(8月2週) に優勝した賞品「ドラゴンのキバ」を合体に使う。

②ケンタウロス
4段以上のプレイヤーがBランク以上のモンスターを、3～8月の間にマンディー砂漠で修行させる。ケガせずに戻ってきたモンスターが手に入れた「ヤリ」を合体に使う。

③ビークロン
基本種のワームに「ゼリーもどき」を30回以上与えて4歳まで育て、その6月4週までにCランク以上、忠誠100、ストレスと疲労を最小限にしておく。

④ヘンガー
「2大陸対抗戦」に出場していること。(この場合、優勝する必要はない。)

⑤チャッキー
1005年以降、7段以上のプレイヤーにファンから「人形」が送られ、育てていたモンスターが死亡すると登場する。

⑥ゴーレム
4段以上のプレイヤーが資金17000G以上で5月4週を迎え、小屋を増築するとCDから再生可能になる。

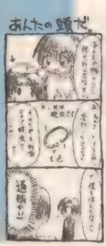
⑦デュラハン
パレパレ・ジャングルの朽ちた宮殿で「古びたサヤ」を入手し、ショップで噂を聞く。そのあとの2月1～3週の間にAランク以上のモンスターを育てていると、4週目に「インビテーションマッチ」が開催。その賞品の「もろはの剣」を使う。

⑧バクー
4段以上のプレイヤーが資金17000G以上で5月4週になり、小屋を増築するとCDから再生可能になる。

⑨ガリ
「2大陸対抗戦」に出場していること。

⑩グジラ
「温泉発掘」イベント（ウンディーネの項参照）を見た6段以上のプレイヤーが小屋を1回でも増築した状態でBランク以上のモンスターをトーブル海岸に修行に行かせようとするとノラモン「グジラキング」の情報を得る。海岸で出現した





まんが／三重県　朱見珠さん

表の見方
モンスター合体リストは、プレイヤーがモンスター同士を合体させることで作成可能なモンスターを表している。まず初めにメインとなるモンスター名を表示。そしてサブモンスター欄には合体可能なモンスター。誕生モンスター欄には、合体の結果誕生する可能性のあるモンスターを紹介している。など、名前の後ろの数字は、モンスター

モンスターファーム2

サブモンスター	誕生モンスター
ロードランナー	
ピクシー	ピクスロード(E)
ゴーレム	アンキロード(D)
ロードランナー	ロードランナー(E)
アローヘッド	クラブランナー(E)
ライガー	ハウルロード(E)
ハム	プチランナー(E)
バクー	ハチロー(D)
ガリ	ロードガリニクス(D)
アーケロ	タスマニア(E)
バジャール	サザートランナー(C)
スエゾー	ロードマスター(E)
ジョーカー	バジリスク(B)
ゲル	スカシラプトル(E)
モック	リュウボクリュウ(B)
プラント	アロハノランナー(E)
モノリス	ブラックロード(E)
ワーム	カッチュウロード(D)
ナーガ	ティラノパープル(E)
アローヘッド	
ヘンガー	レマクラスト(D)
ゴーレム	フライヤロックス(D)
デュラハン	プロテクトアロー(C)
アローヘッド	アローヘッド(E)
スエゾー	マスタードアロー(E)
ジョーカー	セルケト(C)
モック	バグソイヤー(C)
アーケロ	
ドラゴン	アカジジ(C)
ライガー	ツンドラ(E)
ガリ	ゴーディッシュ(D)
アーケロ	アーケロ(E)
スエゾー	ユズボウズ(E)
モッチー	サクラジイヤ(E)
ジョーカー	クーロン(B)
バジャール	
バジャール	バジャール(C)
ジョーカー	ジャバ(B)
ハム	
ピクシー	ヴァージアハピ(E)
ゴーレム	ロックブラッド(D)
ロードランナー	ウロコウサギ(B)
ライガー	パルスコーン(E)
ハム	ハム(E)
ガリ	ハムオウジ(D)
スエゾー	クロスフォーアイ(E)
ゲル	ブルーフレア(E)
プラント	ハムリーフ(E)
モノリス	ダークハム(E)
ワーム	トルクレンチ(D)
ナーガ	ラベンダーロック(E)
ヒノトリ	
ヒノトリ	ヒノトリ(A)

サブモンスター	誕生モンスター
ガリ	
ピクシー	ピクセル(D)
ゴーレム	ウォーロックス (D)
ロードランナー	レクサス(D)
ライガー	イヌガミ(D)
ハム	ガリオン(D)
ガリ	ガリ(D)
スエゾー	ヒトツメオウジ(D)
ゲル	アクアリウス(D)
プラント	カラフルマスク(D)
モノリス	ガリラス(D)
ワーム	ツチノコボクサー(D)
ナーガ	シオンカメン(D)
ニャー	
ピクシー	ママニャー(B)
ライガー	ワン(E)
ハム	ミミニャー(E)
ニャー	ニャー(E)
ゲル	バスニャー(E)
モッチー	
ピクシー	マンナ(E)
ドラゴン	ミタラシ(C)
デュラハン	ヨロイモッチー(B)
ライガー	ペンギンダマン(E)
アーケロ	ニャンコロモチ(E)
モッチー	モッチー(E)
ジョーカー	ヘルファット(B)
ゲル	ゼラチン(E)
ジョーカー	
ピクシー	ヘルハート(B)
ドラゴン	フレアデス(B)
ゴーレム	ツームストーン(B)
ライガー	ブルーテラー(B)
バジャール	スイシーダ (A)
ジョーカー	ジョーカー(B)
ジール	
ピクシー	ボンボン(C)
ライガー	ヒアリー(C)
ハム	カラコルム(C)
アーケロ	ベンガル(C)
スエゾー	ソージル(C)
ジール	ジール(C)
ジョーカー	ドクロカブリ(B)
ネンドロ	
ライガー	フラッペ(E)
ジョーカー	ドクドク(B)
ネンドロ	ネンドロ(E)
ゲル	アクアクレイ(E)
ゴースト	
ゴースト	ゴースト(C)
ウンディーネ	
ジョーカー	セイレーン(B)
ウンディーネ	ウンディーネ(B)

サブモンスター	誕生モンスター
スエゾー	
ピクシー	ピンキー(D)
ゴーレム	イワゾー(D)
ロードランナー	メロンボ (E)
ライガー	ツノマル(E)
ハム	ガンバ(E)
ガリ	オリオン(D)
スエゾー	スエゾー(E)
ゲル	スケゾー(E)
プラント	フラムラー(E)
モノリス	アカメ(E)
ワーム	ムシメ(D)
ナーガ	ノリゾー(E)
ゲル	
ピクシー	ピンクジャム(D)
ゴーレム	イシガキゲル(D)
ロードランナー	ウロコゲル(E)
ライガー	ミンドジャラード (E)
ハム	ネンドマン(E)
ガリ	ゲルキゾク(D)
スエゾー	メダマゼリー(E)
ゲル	ゲル(E)
プラント	エコスライム(E)
モノリス	マグマグミ(E)
ワーム	カンテンムシ(D)
ナーガ	バー・プリン(E)
ワーム	
ピクシー	ベニシャクトリ(C)
ゴーレム	イワムシ(C)
ロードランナー	トカゲムシ(D)
ライガー	ブルードリル(D)
ハム	コロネ(D)
ガリ	カメンワーム(C)
スエゾー	ザザムワーム (D)
ゲル	グラスワーム(D)
プラント	ハナシャクトリ(D)
モノリス	クロザザム(D)
ワーム	ワーム(D)
ナーガ	ムラサキチョウ(D)
プラント	
ピクシー	ベニヒメソウ(D)
ゴーレム	ガンセキソウ(D)
ロードランナー	ウロコクサ(E)
ライガー	ブルーフラワー(E)
ハム	ウサギソウ(E)
ガリ	キンプンソウ(D)
スエゾー	ヒネクレソウ(E)
ゲル	オボロゲソウ(E)
プラント	プラント(E)
モノリス	モノクロッカス(E)
ワーム	ウスバカゲソウ(D)
ナーガ	ジャアクソウ(E)

サブモンスター	誕生モンスター
メタルナー	
ピクシー	ラブラブセイジン (A)
メタルナー	メタルナー(B)
スエゾー	メタゾール(B)
ナイトン	
ゴーレム	アンモン(D)
デュラハン	ナイトナイトン (B)
アーケロ	トラガイ(D)
バジャール	アラビアンナイトン(B)
メタルナー	メタルシェル(B)
ゲル	スカジガイ(D)
ナイトン	ナイトン(D)
モック	バウムクーヘン(B)
モック	
ジョーカー	カーボン(A)
モック	モック(B)
ダックン	
ゴーレム	ブロックン(C)
スエゾー	チックン(C)
ダックン	ダックン(C)
ラウー	
ゴーレム	ラウロック(D)
ハム	ウッキー(E)
ガリ	ボス(D)
プラント	ラウレシアン(E)
ラウー	ラウー(E)
ワーム	
ピクシー	ベニシャクトリ(C)
ゴーレム	イワムシ(C)
ロードランナー	トカゲムシ(D)
ライガー	ブルードリル(D)
ハム	コロネ(D)
ガリ	カメンワーム(C)
スエゾー	ザザムワーム(D)
ゲル	グラスワーム(D)
プラント	ハナシャクトリ(D)
モノリス	クロザザム(D)
ワーム	ワーム(D)
ナーガ	ムラサキチョウ(D)
ナーガ	
ピクシー	ディアナリパー(D)
ゴーレム	トライデント(D)
ロードランナー	スティンガー(E)
ライガー	ストライクリパー(E)
ハム	エッジホッグ(E)
ガリ	バズラ(D)
スエゾー	サイクロップス(E)
ゲル	アクアシザース(E)
プラント	ジャングラー(E)
モノリス	レッドアイ(E)
ワーム	テロルシザース(C)
ナーガ	ナーガ(E)

グジラキングと戦って勝てば、誕生アイテムの「グジラのヒゲ」が手に入る。

⑪バジャール
22000G以上の資金を持った8段以上のプレイヤーが5月4週の時点で、小屋の増築を2回、家の増築を3回済ませていて、さらにもう1回家の増築を行えば、その家で誕生アイテムの「バジャールのツボ」が手に入る。

⑫ニャー
「2大陸対抗戦」に出場していること。

⑬ヒノトリ
フェニックス火山のフェニックスの像とカウレア火山のマグマの塔に隠されている「ほのおの羽根」を合体に使う。

⑭ゴースト
モンスター死亡時に作った祭壇が140週を過ぎた3月の3週目に、8000G以上の資金を持っていれば増築が提案される。そこで増築を行い、さらに140週経過後の3月3週に、資金13000G以上で提案される増築を行うと、翌年の3月3週に誕生アイテムの「ステッキ」が手に入る。

⑮メタルナー
プレイヤーのランクが8段以上、育てているモンスターがBランク以上なった1010年以降の9月1週、ファームが晴れていた場合、「ミステリーサークル」イベントが発生。次の秋の「UFO出現」を見た次の秋、宇宙人が襲来し「クリスタル」が手に入る。すると、神殿でCDからメタルナーを呼び出せるようになる。

⑯ジール
トーレス山脈のジール像から「大きな足跡」を手に入れて、6段以上のプレイヤーがBランク以上のモンスターをパパス雪山に行かせようとすると、ノラモン「ビッグハンド」の情報を得る。そのノラモンに勝てば、誕生アイテムの「大きな長グツ」が手に入る。

⑰ジョーカー
カウレア火山の焼けた祭壇で「マスク」を手に入れた次の週、ファームにやってきたパプスがマスクをかぶり、それを浄化すると誕生アイテムとなる。

⑱ウンディーネ
4段以上のプレイヤーがBランク以上のホッパーを育成中の冬、ホッパーはファームで温泉を発掘する。そのときに手に入れた「水神の石版」を合体に使う。

⑲ナイトン
⑱の「温泉発掘」イベント終了後にCDから呼び出せるようになる。

⑳モック
4段以上のプレイヤーが、バーゲン以外のショップを訪れると、店主から「不思議だね」をもらえる。これをファームに植えてから6年間かかって、この種は大木に成長する。これ以降4年間にわたって樹はファーム内を移動し始め、1年後には花を咲かせてから枯れてしまう。この樹からモックが誕生する。

㉑ダックン
モンスターのエサ「ゼリーもどき」を与えると、フタの裏に「ダイヤマーク」が付いていることがある。これを5枚集めると、1カ月後に「たのしいカンヅメ」が手に入る。トーレス山脈の樹氷の森Aで「万能のり」を手に入れてからもう一度同じようにして楽しいカンヅメを手に入れると「ガァー人形」を作ることができる。これを合体に使うとダックンが誕生する。

㉒ワーム
「2大陸対抗戦」に出場していること。





まんが／神奈川県 船津さん

の強さを表しているぞ。

エースコンバット3 エレクトロスフィア

エースコンバット3 エレクトロスフィア

●発売日／99年5月27日●価格／¥6,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)、AC(DS対応)、AJ、NC

 イラスト／北山貴代

初心者からベテランまで、キミも今日からエースパイロットだ！

完成度の高い3D・STGを通して、ドラマチックなストーリー展開が楽しめる『エースコンバット3』。このページから始まる攻略では、基本テクニックから、ゲームの魅力を味わい尽くすためのお得な情報まで、盛りだくさんにお届けするぞ。ところで「3」初登場の武器「投下型爆弾」は、ちゃんと使いこなせているかな？ 地上（海上）の敵に命中させるコツは、①低空飛行でカーソルを敵に重ねながら接近、②カーソルを敵に重ねたまま、距離3000m以下で発射する、という2点。攻撃範囲は結構広めに設定されているぞ。また、ミッションによっては、着地や給油などのイベントが挿入されることもあるが、これらはスタートボタンでキャンセルできる。覚えておこう。

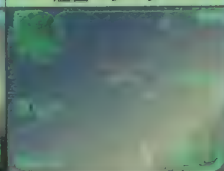


◀ムービーも豊富。物語にグイグイ引き込まれるぞ。

勝つためのテクニック&計器類の読み方をマスターせよ

1◉ミッション・クリアまでの基本的な流れ

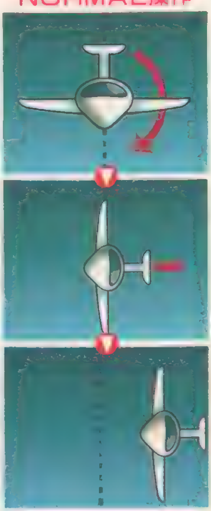
前作、前々作を遊んでいない人だと、「ゲーム中に何をすれば任務完了になるの？」という段階で、早くも戸惑ってしまうかも。そんな人のために、右でミッションをクリアするまでの、基本的な流れを解説してみたので、ぜひ参考にしてみよう。なお、各ミッションの詳しい内容は、出撃前のブリーフィング画面でも説明されるので、そちらも必ずチェックしておくこと。

STEP1→探索	STEP2→発見	STEP3→破壊
注目→対地マップ	注目→レーダー	注目→ターゲット
		
◎ボタンで対地マップを呼び出し、赤の表示がある地点に向かって進もう。赤の表示はターゲット（詳しい意味は右下参照）を示しているのだ。	画面左上のレーダーに目を向ける。敵に十分接近していれば、ここでも機影を捉えられるはず。赤の表示に向かって、さらに接近しよう。	敵が視界に入ったら、あとは普通に追い回すのみ。射程距離内に敵を捉えたら、ミサイルなり機銃なりで攻撃を加えて、破壊しよう！

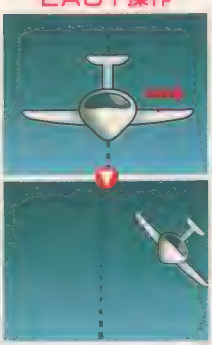
2◉2種類の操作システムを使いこなせ

操作システムには、NORMAL操作（横移動するときに、機体の傾きを利用する）と、EASY操作（そのまま横移動する）の2タイプがある（詳しくはイラスト参照）。EASY操作では、地面に対する機体の傾きを自動で修正してくれる機能が常に働いているので、安定した飛行で操作できる（初心者は最初この操作システムでゲームを遊んでみよう）。NORMAL操作は使いこなすのは難しいが、動きの自由度が高く、EASY操作では不可能な飛行戦術がいろいろと編み出せる。やり込むなら、断然NORMAL操作がオススメだ。

NORMAL操作



EASY操作



3◉レーダーに映る色に注目せよ！

レーダーやマップ画面に表示される目標物は、その種類に応じて色わけされている。それぞれの色の示す意味は下のとおりなので、おぼえておこう。また、下では各種カーソルといっしょに表示される文字についても解説しているが、これはカーソル左下の表示を指している。ゲーム画面と照らし合わせて確認しよう（なお、ロックオン対象を示すカーソルの横の表示は、左上が機体名や施設名、右上はパイロット名、右下は距離となっている）。

敵	味方
赤 ターゲット	青 僚機
ミッションをクリアするうえで、原則として破壊が必須の敵を示している。カーソルを重ねたときには赤で「TGT」と表示される。	プレイヤーと共に出撃中の、僚機（仲間）を示す。当たり判定はない。常にカーソルがマーキングされ、青で「FRND」と表示される。
白 そのほかの敵	黄 ノンターゲット
必ずしも破壊しなくても、クリアは可能な敵を示している。カーソルを重ねたときに、左下に何も表示されないのが特徴なのだ。	自軍の施設など、原則として破壊してはいけない対象を示す。カーソルを重ねたときには白で「N.TGT」と表示される。

4◉失速して操作不能になる原因は？

プレイ中に減速し過ぎる（または十分な加速をしていない）と、機体操作の受けつけ状態が悪くなってしまう。これを失速と呼び、失速中は警告音声と共に「STALL」というメッセージが表示されるぞ。失速は飛行スピードが一定速度以下に落ちたときに発生し、高度が高いほど、失速発生の速度も高く設定されている。この状態は、加速ボタン（R1）を押し続ければ脱することができる。





まんが／茨城県 小見幸子さん

5◉ミサイル攻撃はロックオンしてから

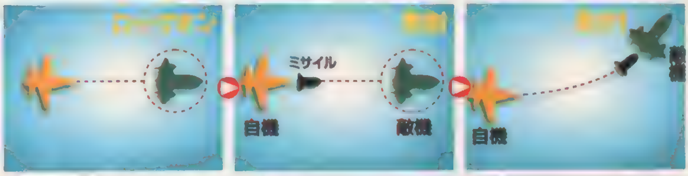
このSTGでの攻撃はミサイルがメインになるが、敵にミサイル（特殊なタイプは除く）を命中させるためには、原則としてロックオンという手順が必須になる。ロックオンというのは「ミサイルの追尾システムが敵を捕捉した」という合図だと理解しておこう。一定距離（およそ2,000m）内の敵をロックオンレンジ内で捕らえられれば、ロックオンは自動的にかかるぞ（敵に対して赤いカーソルがマーキングされる）。この状態で発射されたミサイルは、ロックオンのかかった敵を自動追尾してくれるので、ほぼ確実にミサイルを命中させることができる。ロックオンからのミサイル攻撃は、戦闘機だけでなく、もちろん地上の敵に対しても同じように行えるぞ。ミサイルのタイプにより、ロックオンの距離に違いがあるので注意しよう。



▲敵にミサイルシーカー（赤い四角の枠）がマークされれば、ロックオンのかかった証拠。

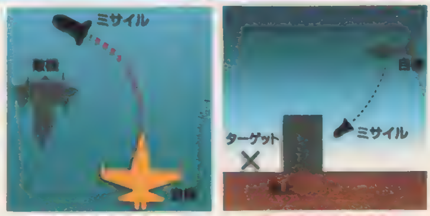


▲ロックオンした状態でミサイルを発射すれば、ミサイルは敵を追いかけて、ほぼ確実にヒットしてくれる。



6◉ミサイルが命中しない理由とは？

ちゃんとロックオンしてからミサイルを発射したのにミサイルが命中しない、という場合には図のような2つのケースが考えられる。左側の図の「位置が近すぎる（または敵戦闘機に対して横から接近してミサイルを発射した）」場合は、ミサイルが敵を追い切れずに振り切られてしまう。接近し過ぎる前にミサイルを発射するか、敵機の後ろよりからミサイルを発射するようにしてみよう。また、右側の図のように「ミサイルの弾道に障害物がある」場合には、障害物にミサイルを阻まれてしまう。障害物のない方角から接近し直すか、上空から狙うようにしてみよう。



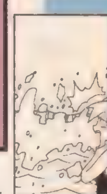
位置が近すぎる　　障害物が邪魔

応用テクニック①
ロックオンカーソルの切り換え

ちゃんとミサイルを命中させられる状態でミサイルを発射したなら、ミサイル発射後に、ロックオンシーカーをはずしたり、敵が視界の外に出てしまったりしても、ミサイルを命中させることは可能だ。その性質を利用して、「地上の敵に対してミサイルを発射し、迎撃を避けるために上空に一気に離脱する」といった、ヒット&アウェイの戦術も使えるので覚えておこう。また、さらに高度な使いかたとしては、敵がたくさん固まっている場所で、①ロックオンしてミサイル発射、②ロックオンを別のターゲットに変更、③改めてミサイル発射、というものがある。上級者は試してみよう。

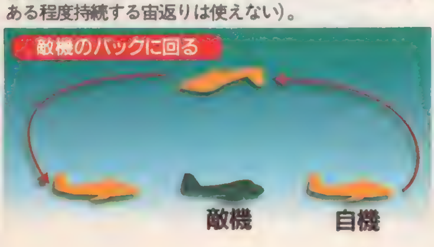
応用テクニック②
ロックオンしないでミサイル攻撃

標準タイプのミサイルや短距離ミサイルは、ロックオンしてから発射するのが原則だけど、その気になればロックオンなしで命中させることもできる。ロックオンしていない状態で発射されたミサイルは、機銃と同じように（発射した時点での）自機のまっすぐ正面に向かって放たれる点に注目しよう。つまり、敵を自機のまっすぐ正面に捉えた状態でミサイルを発射すれば、ロックオンなしでミサイルを命中させることも可能なのだ。一見意味のなさそうなこのテクも、ミッションによっては十分に利用できるぞ（例えば、ミッションPartnersなどではかなり有効だ）。



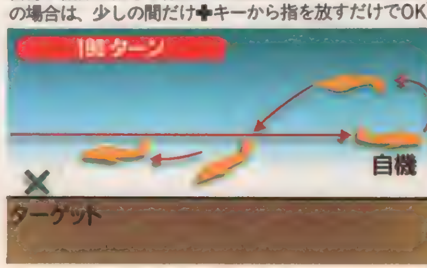
7◉背後をとられたときはどうする？

宙返りを使って、敵のバックに回りこむ飛行戦術が[オススメ]。『エーコン3』では、この戦術を使い敵のバックをとることが簡単なので、ぜひマスターしておきたい。宙返りの前半（一度反転するまで）を終えてから背面飛行の状態で飛行し、敵機と上下で交差した直後に宙返りの後半を行うのが成功のコツだ（ただしEASY操作だと背面飛行が自動的に解除されてしまうので、背面飛行をある程度持続する宙返りは使えない）。



8◉すれ違ったあとの敵を狙い直す

一度すれ違った敵機（または通り過ぎた地上の敵）を改めて狙い直す場合、旋回を使うのは非常に効率が悪い。素早く180度Uターンするためには、図にあるような宙返りを前半部分で中断するような飛行戦術を使ってみよう。反転したあとは機体が背面飛行状態になっているはずなので、NORMAL操作の場合は✚キー左右でプレイヤー自身が機体の傾きを修正する必要があるぞ（EASY操作の場合は、少しの間だけ✚キーから指を放すだけでOK）。





まんが／兵庫県 北酒場与作さん

ユーピオ

プレイヤーが最初に籍を置くことになる組織。分岐表の黄色のミッションは、この組織に所属して出撃するミッションになっている。ユーピオとは、全世界の平和と治安維持を目的とする、NUN直属の組織で、ゼネラルリソースとニューコムの対立を仲裁する立場にある。世界各地で勃発する紛争を抑えるため、SARF（サーフ）と呼ばれる精鋭部隊を擁する。中でも、有名なのはエースパイロットのレナで、組織の広告塔代わりにもなっている。ゲーム開始当初の段階では、組織の代表をガブリエル・W・クラークソンが務めているけど、ユーピオ内のギルバート・パークが組織の全権を握ろうと動きだしていた……。

ニューコム

ユーピオを脱退するフィーについていくと、この組織に籍を置くことになる。分岐表の紫のミッションが、この組織に所属して出撃するミッションになっている。ニューコムとは、先端技術の開発と独占で急成長してきた企業。新しいものを積極的に取り入れる自由な気風があり、優秀な人材も多く集まっている。ゲーム世界の中でも現在は軍事、医学ほか多方面への進出を実行中。ゼネラルリソースとは対立する立場にある。フィーの実の姉でもある、シンシアが戦闘機部隊のエースを務めている。ところが、シンシアにはエリート意識も強く、より自分を向上させる手段を選ぶために、ゲーム終盤で大胆な決断をすることに…。

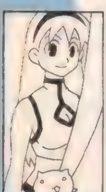
ゼネラルリソース

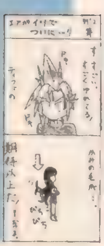
一番最初に移籍を持ちかけられるのが、この組織。ゼネラルリソース所属防衛部隊のＧＲＤＦのエース、ディジョンについていくと、この組織に籍を置くことになるぞ。分岐表の水色のミッションが、この組織に所属して出撃するミッションになっている。このゼネラルリソースは、経済市場が国単位から世界規模へと広がっていく過程で、企業合併を繰り返すことで大きくなってきた組織。ニューコムとは対立する立場にある。この組織に所属し、最後まで籍を置き続けると、もとはディジョンのパートナーだったキースと共に戦っていくことになる。また、後半はさらにルートが分岐することもある。

ウロボロス

ゲーム終盤で初めて誕生する第４の勢力で、ディジョンが中心になって作り出された、クーデター組織。人間をデジタルデータ化する、サブリメーションを推し進めている。分岐表の緑のミッションが、この組織に所属して出撃するミッションになっている。移籍の誘いが来るのは組織が登場するゲーム終盤で、ニューコムに所属していればシンシアから、ゼネラルリソースに所属していればディジョンから、いっしょにクーデターを起こそうという誘いをかけられる。ちなみに、この組織に属していると、レナと再会することができるぞ。一番ドラマチックな展開が楽しめるルートだ。







まんが／長野県　芽美さん

ミッション分岐表

分岐表の見方

この分岐表は『エースコンバット3』でプレイできる、全ミッションのルート（つながり）を示したものだ。黄色のミッションはユービオ所属の任務、紫のミッションはニューコム所属の任務、水色のミッションはゼネラルリソース所属の任務、緑のミッションはウロボロス所属の任務、白いワク内は分岐（どちらのミッションに進むか）を決める条件を示している。どのルートを進むかは好みで決めて構わないけど、ニューコムのミッション（フィーと一緒に戦い抜くルート）は難易度が高いので、このルートは攻略をあと回しにしたほうが賢明だぞ。

Betrayal
↓
Heart of the Serpent
↓
ナイトレーベンに大ダメージを与える
↓
Geofront Attack
ナイトレーベンへのダメージが少ない
↓
Casualties of War
↓
Geopelia
↓
エンディング1
エンディング2
エンディング3

『エースコンバット3』すべての展開が明らかに!!

このSTGには、一定の条件によって展開が変化するシステムがたくさん盛り込まれているので、繰り返しミッションに挑戦してみたくなること請け合いだ。ここでは、3種類ある分岐システムについて、その特徴と詳細を解説していくぞ。これらの情報をもとにキミがまだ見ていない未知の展開を目指して、プレイし直してみよう！

3つの分岐システム

ミッション	任務内容	達成度
ミッションによっては、任務完了後に進めるミッションが2種類用意されていることがある。各ミッションのつながりと、分岐する場合のルート決定条件は左の分岐表にまとめてある通りだ。ルートの分岐は、その先に待ち受けるミッションだけでなく、ストーリー展開にも変化を及ぼすぞ。	たいていのミッションでは、そのミッション内での敵の攻撃が、プレイ内容によって変化するぞ。条件は様々だけど、時間が影響する場合がもっとも多い（例：1次攻撃を3分以上かけるとそのまま任務完了。3分未満で終えると2次攻撃開始)。それらの条件のヒントは、ブリーフィング画面でも確認できる。	各ミッションをクリアすると、そのときのプレイの内容に応じて、達成度が表示される。達成度はA～Dの4段階（または、A～Cの3段階）で評価され、その結果はデブリーフィング画面で確認できる。その評価条件はミッションによって異なるけど、条件のいくつかは下で詳しく解説したので参考にしよう。

PICK UP! 達成度による分岐を決定する3要素

スコア

ミッション中に稼いだ、得点の高さによって達成度が決定されるというもの。序盤ミッション、Enter Disionだけで問われる特殊条件のひとつなのだ。

スコアアップのための第1歩

Enter Disionでは得点の高さによって、評価基準が決定される。得点を稼ぐためには、キーコンフィグはノーマル操作（RESPONSEはQUICK）、機体はF-16XFUがお勧めだ。なお、得点のカウントが行われるのは訓練期間の間だけで、3次攻撃（実戦）は含まれないので覚えておこう。飛行訓練中の得点は、自機がディジョンの一定距離内に近づくと加点されていくシステムになっている（加点の度合いは、距離が近いほど増す)。無理に接近せず600～900m前後で相手の動きにあわせて追いかけていくのが高得点のコツ。ちなみに、このミッションで達成度Aをとるには、飛行訓練終了後、最低でも3,200点が必要だぞ。



▶ディジョンとの距離は1000m未満にすること！

撃破数

最もメジャーな達成度条件。ミッション中に破壊した、敵（敵機と敵施設）の個数の多さで達成度が決定されるというもの。ターゲット、ターゲット以外の敵、どちらでも同じようにカウントされる。

撃破数はこうして稼げ！

たくさんの敵を倒すのが重要なのは当たり前だが、このときに注目したいのが敵戦艦の存在。戦艦には必ず、砲台（MSSLや、GUN）が装備されているけど、実は1カ所の弱点（WARSHIPや、SUBMARINEなど）にミサイルを撃ち込めば、一発で撃沈できるのだ。また、このとき弱点を破壊して戦艦を撃沈すれば、その戦艦に装備されていた砲台も破壊数にきちんとカウントされているぞ。ぜひ覚えておこう！

なお、破壊数のカウントには、僚機が破壊したぶんも含まれているので覚えておこう。ちなみに、デブリーフィング画面に表示されている戦果（破壊物の結果表示）にも僚機破壊ぶんが含まれているので、間違えないように注意しよう。



▶戦艦への攻撃は、弱点だけにマトを絞ろう。

タイム

撃破数と並ぶ、メジャーな達成度条件のひとつ。ミッションをクリアするまでの（あるいは特定の敵を破壊するまでの)、時間の短さによって、達成度が決められるというもの。

タイム短縮のポイント

一般に、達成度決定に時間が絡むミッションでは、ブリーフィング画面の任務説明時に、さりげなくタイムが表示されている。時間制限があるかどうかは、それを頼りに判断するのもひとつの手だぞ。なお、達成度に時間が影響するケースは「ミッションクリア時間そのものが達成度を直接決める」場合もあるし、「1次攻撃を早く終わらせると2次攻撃が始まり、2次攻撃も含めて撃破数を稼がないと、達成度Aにならない」という場合もある。いずれの場合でも、任務にかけるタイムを短縮するには、手早く敵を倒していくのはもちろん、撃破数が関係しないミッションならターゲットだけを狙うなど、余計な敵を相手にしないのも有効だ。


▶戦艦は真っ先に艦首を狙うのが効率的だ。





まんが／埼玉県　ふぐ茶さん

ARMORED CORE
MASTER OF ARENA

●発売日／99年2月4日●価格／¥5,800(CD2枚組)
●メーカー／フロム・ソフトウェア
●ジャンル／3D・ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC未対応)、PS(3ブロック)

『MOA』を制するために知っておきたいポイントを伝授！

頭、胴体、腕、足などのパーツを選択してAC（ロボット）を作り上げ、さまざまな内容のシナリオミッションをクリアしていくロボットACT『MOA』。シリーズ3作目だが、基本システムや操作方法は同じ仕様になっているので、前作を持っている人はスムーズに入り込めるだろう。しかし、内容はさすがにシリーズ3作目だけあって難しくなっていて、初めての人はかなり苦戦するはず。ここでは、そんな人のために徹底攻略法を紹介する。最初は上手くいかなくても当たり前。操作に慣れることが一番の攻略法なので、徹底的にヤリ込むこと。



◀まずは操作に慣れること！ やり込むことが重要なのだ。

Customize point カスタマイズポイント

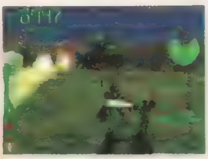
パーツの構成しだいでその性能がガラリと変化するAC。操縦テクニックも大切だが、メカニックとしての知識も重要なのだ。

◉戦闘内容に応じた機体を構成しておこう！

敵ACと1対1で戦うアリーナ戦では、自分の戦術をイメージしてACの組み立てを行うことがポイントとなる。しかし、多数の敵を相手にしなければならなくて、なおかつクリア条件が課せられたシナリオミッションでは、パーツをミッション内容に合わせて組み替えていくことが重要となる。アリーナ専用の機体構成が完成したあとは、その機体をベースにミッション専用の機体構成を考えていこう。

▼装備する武器も戦う場所によって替えなければならない。

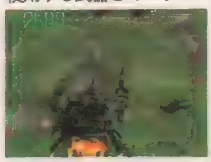




▲アリーナ戦では攻撃力のある武器がいいだろう。

◉パーツの特徴を知り、機体構成を考えよう！

頭のパーツは、オートマッピング機能やレーダーなどを装備できる、ACのパーツの中でも重要な部分なのだ。最も重要なのがレーダー機能。これがないと、背中にレーダーを装備するしかないので、最低でもレーダー機能のある頭パーツを選んだほうがいいぞ。また、FCSパーツは、射程距離やロックオンまでの所要時間などを決定する。ACの攻撃能力を左右する重要なパーツなので、使用する武器とのバランスを考えて選択すること。



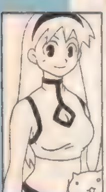
▲ブースターの能力はACの総重量に大きく関わってくる。

▼コアは自分の戦術スタイルを考えて選択しよう。



Action point アクションポイント

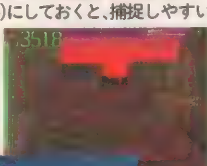
素早い敵に攻撃を当てるには、まずACの基本テクニックをマスターしていなければならない。ここではアクションのポイントを紹介する。

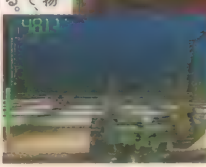


◉敵を捕捉するには？

COMの操るACは捕捉するのがかなり困難。敵を見失った場合、すぐに右上に表示されているレーダーで位置を確認して、敵を捕捉すること。ここで重要なのがレーダーに写っている点の色（黄色は自分より下で赤色は同じ高さ、青は上空にいる）。敵の位置を確認したらとりあえずバックダッシュと平行移動を駆使して敵が視界の正面にくるようにする。また、視点を若干上向き（サイトの下のラインが敵ACの足下にくるくらい）にしておくと、捕捉しやすい。

▶建物など障害物に敵を引っかけて、捕捉する手もある。





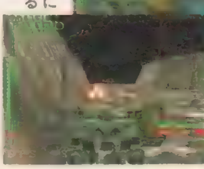
◀上下の視点移動を使いこなすことが勝利のカギだ！

◉敵に攻撃を当てるには？

敵を捕捉することができるようになったら、次は攻撃をいかに当てるかということが課題となる。動きの遅いタイプのACなら楽に攻撃を当てることができるが、動きが速く常に上空から攻撃してくるタイプのACは捕捉も難しく、攻撃も当てにくい。この戦術を使ってくるACの唯一の隙は、〝ジャンプ後の着地の硬直〟だ。着地したときにACの動きが一瞬止まるので、そこを狙って攻撃するのだ。威力のある武器を装備して、捕捉しつつチャンスを待て！

▶攻撃を当てるには地形を利用することも重要。



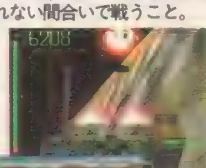


◀威力のある武器で、一気に勝負を付けよう。

◉敵の攻撃を回避するには？

地上で撃ち合いになった場合、✚キーで方向を修正しつつL1とR1を交互に押して、左右の平行移動で敵の攻撃を回避する。また、敵のミサイルに対しては、後退して避けようとすると失敗することがあるので、逆にミサイルに向かって前進し、ギリギリのところで左右に避けるようにするとうまく回避できる。速射性のある武器に対しては距離により回避できない場合があるので、ロングレンジから攻撃できる武器を装備し、攻撃されない間合いで戦うこと。

▶必ず敵の位置を確認できるレーダーを装備する。





◀地形を利用することができないのが、COMの弱点。



まんが／愛知県 さくらさん

Mission point ミッションポイント

ミッションの内容によってACの機体構成も考えなくてはならない。ここでは、宿敵ナインボールが出現するミッションを攻略！

後半超難関の3つのミッションを徹底攻略!!

侵攻部隊排除

成功条件／敵戦力の全滅

このミッションは基本的に1本道で、フロアの移動はエレベーターを使っていくので迷うことはないだろう。ACの武器は、ザコ用にマシンガンと、対ナインボール用に威力の高いBACK WEAPON（キャノンなど）を装備すること。各フロアには2タイプのMTが登場。カラーがグレーのMTは、あまり攻撃力はないので、接近してレーザーブレードで破壊。もう1体の人型MTは、接近戦では強力なパンチを繰り出してくるので、遠距離からの攻撃で破壊しよう。最終フロアに到達すると「ナインボール」が出現する。有効な戦法としては、戦闘開始直後にブースターを使ってフロアの2階部分に移動し、キャノンで攻撃する方法。また、「ナインボール」の攻撃で一番注意したいのが、グレネードランチャーの攻撃。直撃でなくても、爆風でダメージを受けてしまうのだ。

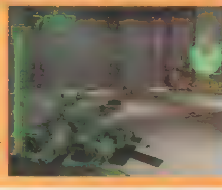


VS ナインボール

▲上に上がってこようとするナインボールを、2階からキャノンで狙い撃てば楽勝だ。



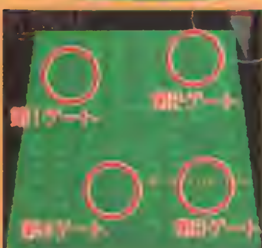
▲ここで◎ボタンを押せば、先に進めるようになる。



▶ヤツのパンチは強力だ。マシンガンで攻撃しよう。

研究施設防衛

成功条件／全ゲートの死守



▲ゲートの周りにはタンク（障害物）が建ち並んでいる。これらをうまく利用すること。



▶MT戦では挟まれて攻撃されないように注意する。

このミッションでのACの機体構成は、機動性のあるタイプを選び、武器は上のミッションのときと同じような装備でOK。敵MTは2機編成で順番に出現し、こちらをレーダーにとらえたとたんにミサイルやマシンガンで攻撃してくる。1体のMTの攻撃力はそれほどでもないが、左右に挟まれて集中攻撃されるとまずいので、1体ずつ確実に破壊していくこと。敵が出現する場所（左の写真を参照）は通信で知らされ、「第3ゲート」、「第1ゲート」、「第2ゲート」の順番で出現する。すべてのMTを破壊したあと、「第4ゲート」に最後の敵「ナインボール」が出現。「ナインボール」戦ではやはりグレネードの攻撃に注意すること。正面から撃ち合わずに障害物をうまく利用して攻撃しよう。もしも正面から撃ち合う戦闘になってしまった場合は左右に小ジャンプして敵の攻撃を避けつつ、攻撃を確実に当てていこう。



VS ナインボール

▲ナインボールを視界にとらえつつ、左右に移動して攻撃を繰り返せば勝てるだろう。



工場侵入

成功条件／施設最深部への到達



◀最初のナインボールのみは、無視して先に進むこともできる。



▶先に1体を片づけたら落ち着いてもう1体を破壊し、最深部へ進む。

最終ミッションに登場する敵は、3体の「ナインボール」と、大ボスの「ナインボール=セラフ」のみなので、ACの構成は対AC戦専用のアリーナタイプ。ザコ敵を破壊するための、マシンガン系（弾数はあるが威力がないもの）の武器は必要ない。一撃で相手に大ダメージを与えるような破壊力のある武器を装備するといいだろう。まず、最初のフロアに「ナインボール」が1体出現する。ここではフロア内に入って戦わずに、通路の入口で待ちかまえて攻撃すること。さらに奥へ進むと、2体の「ナインボール」が出現。ここでの戦闘のコツは2体を同時に攻撃しようとせずに、1体を集中攻撃して破壊すること。最終戦「ナインボール=セラフ」は、飛行形態に変形が可能。この状態のときは動きが非常に速く、捕捉しにくい。しかし、地上に降りたときが攻撃のチャンス！　すべての火力を一点に集中して一気にかたを付けよう！



VS ナインボール=セラフ

▲ナインボール=セラフは、接近戦ではブレードで攻撃してくる。強力な武器で迎え撃とう。



まんが／大阪府　キノピコンさん

すべての新パーツの入手法を伝授!!

シリーズ3作目になる「MOA」での新パーツは26個ある。ほとんどは、アリーナ戦で勝ち上がっていくことで入手できるが、シナリオミッションのフィールド内に隠されているものもあり、中には入手が困難なものもある。ここでは、アリーナで入手できるパーツと、フィールド内で入手できるパーツの隠し場所を紹介する。



◀新パーツをゲットして、最強のACを作成しよう

アリーナ以外で入手できる新パーツの入手場所はここだ!

◉[MT部隊救援]の地下祭壇奥で入手

パーツは、スタート地点から北東の位置にある建物の地下の祭壇にある。建物を破壊すると地下に通じる穴が出現。穴に入って奥に進み、行き止まりの壁を破壊するとパーツのある祭壇に入ることができるぞ。

FCS [P/CV]



◀この建物を破壊して地下へ進む。ちなみに、穴の中は暗いので注意すること。

◉[地下洞窟侵攻]の洞窟奥で入手

スタート地点から洞窟を進んで行くと、天井の広い部屋がある。その部屋の天井には隠し通路に続く穴があるので、ジャンプ後のブーストを使って穴に入ろう。そして、左奥に進むとパーツのある部屋があるぞ。

BACK WEAPON [WX-ED2]



◀パーツのある部屋の天井には砲台があるので、先に破壊してしまおう。

◉[暴走MT破壊]のコンテナ奥で入手

パーツは、スタート地点から北西のコンテナのある部屋にある。コンテナは攻撃を加えると爆発する。もし、パーツを取る前にコンテナを破壊してしまうと、パーツも一緒になくなってしまうので注意すること。

HEAD [HD-HELM]



◀パーツを取る前に、コンテナを破壊してしまわないように注意しよう。

【WG-HG770】サブアリーナ「スタントライダー」撃破。【WG-XW11】サブアリーナ「スターマインド」撃破。【WG-MG500/E】サブアリーナ「ビビッブー」撃破。【WG-FGI-00】マスターアリーナで8位になる。【WG-RF/E】アリーナ昇格時に入手。

ARM WEAPON(右)

名称	価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	タイプ	射程距離	ロック数
WG-HG770	59000	210	64	W&S	540	100	SOLID	7300	1
WG-XW11	61000	547	451	SPECIAL	549	70	ENERGY	10500	1
WG-FGI-00	62300	815	18	W&S	200	60	SOLID	8600	1
WG-RF/E	71000	412	156	SPECIAL	3800	10	ENERGY	22000	1
WG-MG500/E	56100	415	10	SPECIAL	185	500	ENERGY	6800	1

ARMS

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御
AN-891-S	54200	1790	1290	1920	480	509

【AN-891-S】アリーナ3位の「ヒルホエール」を撃破で入手。APが高く、実弾系、エネルギー系の攻撃の防御に優れた腕パーツ。





【AW-R/4】マスターアリーナ17位の「EX300」を撃破で入手。AP、攻撃力ともに優れた、武器内蔵型の腕パーツ。

WE ARMS

名称	価格	重量	最大EG	AP	サイト種別	攻撃力	弾数	弾タイプ	射程距離	ロック数
AW-R/4	126300	1650	187	1600	STANDARD	1024	180	SOLID	8000	1

CORE

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	肩部荷重	迎撃確率	迎撃範囲	スロット
XXL-D0	115000	910	1120	2960	608	610	3320	32	20	5

【XXL-D0】ショップで購入することができる。APもそこそこあり、実弾系、エネルギー系の攻撃の防御にも優れたコアパーツ。





【LN-S3】二脚限定のアリーナを制覇すると入手できる。APが高く、防御力に優れ、重量も軽い人型二足の脚部パーツ。

LEGS(二足)

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
LN-S3	75000	2300	2050	3426	752	680	5630	106	1480	106	969

LEGS(逆関節)

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
LB-H230	56000	3458	1848	3880	695	430	5124	275	2954	125	305

【LB-H230】逆脚限定のアリーナを制覇すると入手できる。安定性、AP、移動速度が優れた逆関節の脚部パーツ。





【LF-TR-0】四脚限定のアリーナを制覇すると入手できる。すべてのパーツの中で、もっとも移動速度の速い四足の脚部パーツ。

LEGS(四足)

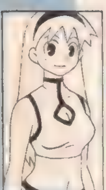
名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
LF-TR-0	92000	2593	3358	2546	589	669	4360	504	542	110	1600

LEGS(キャタピラ)

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
LC-HTP-H5	64000	3056	3140	3884	687	645	5630	284	731	112	2525

【LC-HTP-H5】タンク限定アリーナを制覇すると入手できる。タンクタイプの脚部パーツの中でも、移動速度があるパーツ。







まんが／岡山県 綾千さん

アリーナで勝つためのテクニック&有効な戦術を伝授!

ほとんどの強力な新パーツは、各アリーナで勝ち進んでいくことによって入手することができる。サブアリーナ、アリーナなどは比較的簡単に勝ててパーツも手に入りやすいが、チャンピオンアリーナ、マスターアリーナになってくるとCOMの動きも知的になり、勝利するのがかなり困難になる。そこで、ここでは超難関のチャンピオンアリーナやマスターアリーナなどで勝利するための、COMの弱点をついた攻略法を紹介する。

対戦フィールドはここを選べ!

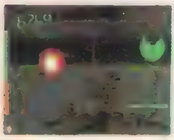
COMは、上空からの攻撃がもっとも得意である。そこで、対戦フィールドは上空からの攻撃を封印する天井の狭い「地下駐車場」を選択。ここではお互い高くジャンプできないので、真正面からの火力勝負になるのだ。



地下駐車場

◉ジャンプ後の隙を狙え!

狭い「地下駐車場」を選択しても、COMはジャンプで上空から攻撃しようとする。だが、この対戦フィールドは天井があり狭いので、COMはジャンプしてもすぐに着地するだろう。この着地の瞬間は、ACの動きが一瞬止まる攻撃の最大のチャンスなのだ。破壊力のある武器を撃ち込んで、一気に勝負を決めよう!!



◀弱点であるジャンプ後の着地の隙を見逃すな!!

◉通路で待ち伏せろ

もしも、敵のACの動きが速く、捕捉するのが困難な場合は、スタート地点から南東の方角にある通路に入り、待ち伏せる作戦が有効だ。通路に敵が入ってくるのを待ち伏せ、敵が入口に入ってきたところを狙って、攻撃するのだ。





▲▶強力な近距離専用の武器を装備し、COMのACを迎え撃つのだ。

◉ジャンプ斬りで大ダメージを狙え!

ブレード(特殊ARMSの場合は装備できない)は、超強力な武器だが、当てるのがかなり難しい。しかし、ジャンプ中にブレード攻撃をすれば、自動的に敵の方向に修正し、(敵ACが近距離にいる場合)攻撃してくれるのだ。





▲▶天井のあるこのフィールドなら、ブレード攻撃も当てやすい!

【HD-12-RADAR】マスターアリーナで3位になる。【HD-HELM】「暴走MT破壊」コンテナ部屋奥で入手。【HD-H10】、【HD-4004】サブアリーナ「トップキャップ」、「フラッシュアート」撃破。

HEAD

名称	価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	コンピュータ	マップシステム	ノイズキャンセラー	バイオセンサー	レーダー	レーダー範囲
HD-12-RADAR	72600	180	511	831	104	159	標準型	A&P	○	○	○	8720
HD-HELM	63200	134	793	850	172	185	高性能	A&P	−	−	○	7300
HD-H10	81000	261	332	956	204	210	旧式	AREA	−	−	−	−
HD-4004	44100	139	628	820	146	138	高性能	AREA	○	−	○	6200

BACK WEAPON(ミサイル)

名称	価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	タイプ	射程距離	ロック数
WM-MVG812	54000	1016	300	STANDARD	620	40	SOLID	10000	4
WM-X15-EX	86000	580	330	NO LOCK	1560	60	ENERGY	−	−



【WM-MVG812】サブアリーナの「アドヴァンJr.」を撃破する。【WM-X15-EX】アリーナで9位になると入手できる。



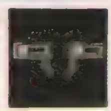
【WR-RS7】フロムソフトアリーナを制覇する。【WRR-10】ゲストアリーナを制覇すると入手することができる。

BACK WEAPON(ロケット)

名称	価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	タイプ	射程距離	ロック数
WR-RS7	176000	759	31	NO LOCK	200	12	SOLID	15500	−
WRR-10	143000	351	24	NO LOCK	2240	100	SOLID	0	−

BACK WEAPON([illegible])

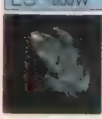
名称	価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	タイプ	射程距離	ロック数
WX-ED2	74000	1350	750	STANDARD	572	160	ENERGY	12000	1
P77-ST	230000	1780	998	NO LOCK	0	0	−	0	0



【WX-ED2】「地下洞窟侵攻」の洞窟奥にて入手。【P77-ST】マスターアリーナを制覇すると入手することができる。

ARM WEAPON(ブレード)

名称	価格	重量	最大EG	攻撃力
LS-1000W	67500	212	71	1849



【LS-1000W】アリーナ登録時に入手することができる。攻撃ボタンを押すと、光波の出るブレード(光波は前方に飛んでいき、遠距離にいる敵にも有効)。直撃でなくても、爆風で敵にダメージを与えることもできる。

BOOSTER

名称	価格	重量	最大EG	出力	消費EG	効率
B-PT000	62500	301	52	23400	7450	3.14



【B-PT000】アリーナで5位になると入手。ブースターの中でも、もっとも最高出力の高いパーツ。消費EGが高いので、長時間空中戦をすることには向いていない。敵に瞬時に近寄り攻撃、そして離脱するといった戦術に最適。

FCS

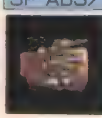
名称	価格	重量	最大EG	ロック数	ロック時間	サイトタイプ
P/CV	96000	24	55	1	35	STANDARD



【P/CV】「MT部隊救援」の地下祭壇奥で入手。ロック数が1つで、ロックオンするまでの時間が短いFCSパーツ。火力を重視した単発発射の武器と相性がいい。なお、サイトタイプはスタンダードなので、射程距離の修正はされない。

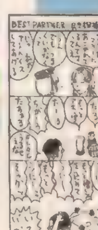
OPTION

名称	価格	効果
SP-ABS/Re	68000	キャノン発射時の反動を抑える



【SP-ABS/Re】チャンピオンアリーナを制覇すると入手できる。オートバランサーを強化する(安定性を1200アップさせる)オプションパーツ。安定性が増すことで、キャノン発射時の反動を抑えることができる。





まんが/富山県 いわきゆーしさん

To Heart

●発売日／99年3月25日●価格／¥6,800(CD2枚組)
●メーカー／アクアプラス
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

全10キャラクタークリアのためのプレイガイドブック

今回の付録では、ゲームに登場する全10キャラのワンポイント攻略をお届けしよう。各キャラごとに発生するイベントは、①日付イベント（発生日固定）、②回数イベント（対象キャラと会った回数で発生）、③好感度イベント（対象キャラの好感度が一定値に達すると発生）、④VSイベント（対象キャラと別のキャラの両方の好感度が高いと発生）の大きく4つのタイプに分かれている。記事中でも、この呼び方で統一しているので参考にしよう。



▶全キャラに共通する攻略法は、「とにかく会うこと」だ。



◀日付固定でないイベントは、発生日がズレることがある。

おまけ▶クリア後にはこんなことも！

クリア後のお楽しみ、おまけモードの隠された要素を一気に公開しよう。

その1◉肩もみマルチ（セリオ）

マルチシナリオをクリアすると、おまけに追加される「肩もみマルチ」は、デュアルショックの振動機能を利用してマルチが肩をもんでくれるという、とても便利（？）なシロモノ。だが実は、この「肩もみマルチ」には秘密があって、5回起ち上げると（5回「肩をもんでもらう」ではない）、次回からおまけ項目に「肩もみセリオ」が追加されるようになるのだ。この「肩もみセリオ」では、本編では見られない〝セリオなでなでCG〟が追加されるので、セリオのファンは、ぜひプレイしよう。

その2◉Heart By Heartのキャラ増加

ゲーセンでのシナリオをクリアすると、おまけに追加される3つのミニゲーム。そのうちの固定画面型ACT「Heart By Heart」では、特定の条件を満たすことで、隠しキャラが使用できるようになる。その条件とキャラは、①それぞれのシナリオをクリア▶綾香・理緒、②「セリオなでなでCG」を見る▶セリオ、③前記3人が使える状態で、LRボタンをすべて押しながら琴音を選択▶真・琴音。特に、真・琴音の性能はものスゴイので、1度は試してみる価値アリ、だぞ。

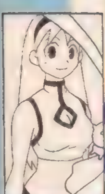
その3◉オールクリアでサウンドモード

10人のキャラクターそれぞれに用意されているエンディングをすべて見ると、おまけに「サウンドテスト」という項目が追加される。この「サウンドテスト」では、ゲーム内で使用されているすべてのBGM（ただし、オープニングテーマとエンディングテーマは除く）を聴くことができるぞ。楽曲のクオリティの高さにも定評がある「To Heart」だけに、好きなときに聴けるこのモードはうれしい限り。全キャラクリアを目指すモチベーションも、ますます高まるというものだ！

Character攻略編

キャラクター攻略編

ここから始まるキャラ別攻略編では、選択肢の傾向と対策、必須イベント、その他の注意点をピックアップして紹介していこう。冒頭でも紹介した「とにかく会う」という基本攻略と組み合わせて、クリアに役立てよう。





神岸あかり AKARI KAMIGISHI

あかり攻略のツボ

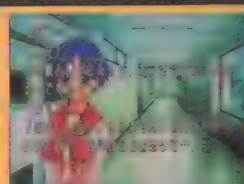
あかり攻略のカギは、VSイベント。ほかのキャラよりも、あかりを選んだときの好感度上昇率が非常に高いのだ。

幼なじみの関係から抜け出そう！

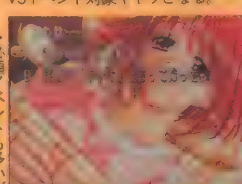
●髪型が変わる● あかりの髪型変化は、クリア必須イベントの1つ。このイベントは、あかりの好感度が一定の値に達していると、【芹香と髪型の話】の翌日に発生する。この後、このイベントは【あかりと花見】イベントまで発展するが、もし花見が発生しないようでは今後のあかりの攻略は難しい。思いきってやり直すのも1つの手だ。最速で3月22日、遅くても3月中に髪型が変わるのが目安。3月13日の【勉強会の誘い】で、一緒に勉強をしてテスト（3月14〜19日）で良い点を取れば、あかりの好感度を稼げるはずだ。

●ライバル登場● クラスメートの矢島が、〝あかりを紹介してくれ〟と頼みに来るイベント（4月15日以降発生）。このイベント自体の結果はクリアに影響はないが、その発生条件となる好感度がかなり高い。この時点で発生させられる智子のVSイベントを活用して、しっかりと好感度を稼ごう。

●風邪のお見舞い● 4月28日固定で発生するこのイベントは、前述の【ライバル登場】のイベントよりもさらに発生条件がキビシイ。少なくとも、2つのVSイベントを起こす必要があるぞ。なお、このイベントで「あかりにキス」をしておかないと、5月1日の【あかりの夕飯】〜エンディングにかけてのイベントがすべて発生しなくなるので注意。また、5月1日は、「オレの部屋へ行こうぜ」、エンディング直前では「あかりに会いたい」を選ばないとバッドエンド直行となってしまう。



▲志保、智子、レミィ、琴音、葵がVSイベント対象キャラとなる。



▶必須イベントも多いが、バッドエンド直行系の選択肢には注意しよう。



まんが／静岡県　央さん



長岡志保
SHIHO NAGAOKA

志保攻略のツボ
あかりと並んで、必要な好感度が高い志保。VSイベントにも期待できないので、とにかく会いまくって地道に稼ぐこと。

恋と友情と幼なじみのどれを取る？

●補修●　志保の場合は、テストの成績が悪いほど、好感度が稼ぎやすい。あかりの勉強会の誘いを断れば、テスト結果で「最悪」の選択肢を選べるようになるので、3月17、18日の志保の問いには「最悪」と答えるように。攻略のツボの部分にも書いたが、志保の場合はあかりのように一気に好感度を稼げるイベントがない。こういう細かい好感度稼ぎが非常に重要になるのだ。
●VSイベントはどちらにする？●
志保シナリオでVSイベントが発生するのは、あかりと智子の2人。この2人は登場時期が重なる場合もあり、あまりに智子寄りで進めると、あかりのVSイベントに必要な好感度を稼げないことも。ただし、志保のVSイベントは、他のキャラほど好感度の上昇値が高くないので、思い切ってどちらか一方は切り捨ててしまうのも手だ。
●この選択肢には注意！●　志保シナリオにも、クリアのために必ず選択しなければならない選択肢がある。それらは、3月21日の【ヤックへの誘い】→「行ってやるよ」、好感度イベント【街頭ライブ】→「いいぜ」、4月16日【志保の頼みごと】→「話す」、5月2日【放課後に遊ぶ】→「別にいいけどな」→「追いかける」となっている。

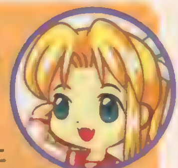


◀基本的に志保の行動に付き合う選択肢が○。



▶必須イベントも多いので、選択ミスに注意。

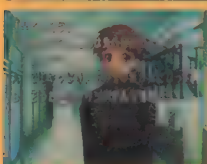
宮内レミィ
LEMMY MIYAUCHI



レミィ攻略のツボ
好感度を稼ぐポイントが少ないが、必要な好感度も少ないので結果としてはクリアが楽。普通に会っていればOK！

積極的なノリについていこう！

●レミィと志保とお勉強会？●　3月15日に発生する【レミィと志保とお勉強会】イベントは、必須イベントではないものの、CGが1枚プラスされるイベント。3月15日のテスト後に、レミィに「そうだ、レミィ。英語を教えてくれ」と言えばイベントが発生。ただし、3月13日のあかりからの勉強会の誘いは断っておく必要がある。
●ラスト直前のイベントラッシュ●
4月28日に発生する【ホームパーティへの誘い】は、好感度が一定以上で発生する好感度イベント。この後、29、30日（エンディング）に向けて連続で好感度イベントが発生（条件は28日と同じ）するので、この日に何も起こらないときは、攻略は失敗ということになる。ちなみに、27日には日付固定の【ボーリング場でデート】イベントが入るので、実質26日までが勝負になる。
●重要選択肢をチェック●　レミィシナリオで選ばなくてはいけない選択肢は、以下の通り。好感度イベント【ゲーセンへの誘い】→「いいぜ」、好感度イベント【ボウリングへの誘い】→「いいぜ」、4月30日【お別れパーティ】→「なんだって!?」。前者2つは、各デートがクリア必須イベントとなっているので、特に注意しよう。



◀葵を登場させないと、レミィの好感度アップ。



▶2回のデートは、必ず発生させること。



保科智子
TOMOKO HOSHINA

智子攻略のツボ
日付固定の必須イベントがなく、攻略スケジュールの幅は広い。他キャラとの同時攻略もしやすいぞ。

本格的な攻略は2年に入ってから

●智子最大の好感度アップポイント●　ノリとしては、ほぼVSイベントなのだが、相手役の志保の好感度が影響しない点がお得な【智子、援助交際の噂】イベント。回数イベントなので、放課後に何回か智子と接触していれば発生するはず。選択肢を、「一緒に帰らないか～」→「断固、信じねーぞ」とすることで、智子の好感度を大幅にアップすることが可能だ。ほかにも、このイベントは、このあとに続くクリア必須イベントの発生条件にもなっているので、できるだけ早い段階に見ておきたい。
●メガネのない智子!?●　クリアには関係ないが、4月27日に発生する【智子、父親と会う】イベントでは、CGが1枚追加される。4月27日までに好感度イベント、【智子とUFOキャッチャー】を見ていることが発生条件なため、攻略の進行が遅い人は見逃していることも多いレアなイベントだぞ。
●選択肢をチェック●　智子の場合、選ばないとバッドエンド、という選択肢は5月2日の【雨の中の智子】での「今日、泊まっていけよ」のみ。ほかの選択肢は、智子に冷たい態度を取られようとも、「友達としてのスタンスを崩さずに」彼女と接していこう。その想いは、いつか通じるはずだぞ。



◀学校帰りに発生するイベントは多いぞ。



▶ゲーセンに居続ければ、意外なイベントも。





まんが／大阪府　相馬ななみさん



来栖川芹香
SERIKA KURUSUGAWA

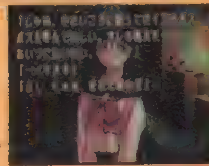
芹香攻略のツボ
芹香も攻略が楽な部類のキャラだ。ただし、3月&4月下旬に連続で登場しない期間があるのでスケジュールに注意。

先輩と魔法を信じること!

●占いのお誘い● 芹香に出会ったあと、3月上旬には2回、芹香から占いの誘いが来るはず。この【占いのお誘い】は回数イベントなので、会わなければどんどん発生する日付がシフトされてしまうのだ。ここで弊害が出てくるのが、4月1日に発生する【降霊会】のイベントと4月9日の【降霊会その後】。この2つのイベントを発生させるための条件が、回数イベント（正確には6回目）の【部室へのお誘い】になっているのだ。実際のところギリギリのスケジュールなので、3月に芹香の登場する場所には、必ず行くようにしよう。

●お嬢様の水着● 4月29日に発生するプールでのデートは、クリアには関係のないイベント。だが、発生させればCGが1枚追加されるので、完全クリアを狙う場合は、芹香からの電話に「ひま、ひま、超ひま」と答えよう。

●要注意選択肢は1つ● 芹香も、ラスト直前、5月2日の【ほれ薬】イベントで、「こたえるぜ！」を選ばないとバッド確定になるので注意。あとは、クリアには影響ないが、最後の回数イベント【雨雲召喚】では、「いいや、まだ待ってみよう」を選ぶと、ほかの選択肢よりも好感度アップ率が高い。最後のダメ押しに、選ぶのも吉かも。


◀降霊会が起きなかった場合は、やり直そう。


▶一応、マルチとのVSイベントもあるぞ。



松原葵
AOI MATSUBARA

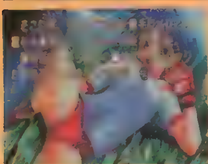
葵攻略のツボ
葵は全キャラ中で1、2を争うほど攻略が簡単。クラブに顔を出しさえすれば、クリアはもう決まったようなもの!?

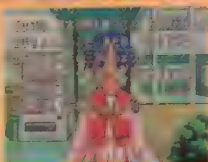
クラブ活動にすべてを賭けよう！

●葵登場● 4月10日に初登場する葵だが、この直後に出る選択肢で「でも、やっぱりあの子の話が気になった」→「まあ、見学くらいなら」と選ばないと、いきなり攻略不可能になってしまうので注意。逆に、ここさえクリアすれば、あとは足しげくクラブに通ってさえいれば、クリアはほぼ確定となる。

●お掃除で好感度アップ！● 葵のクラブは、月曜日と水曜日がお休みとなっている。だが、この月曜日、水曜日にクラブに3回行くと、4回目に【葵と神社の掃除】イベントが発生するのだ。このときに「葵ちゃんと大接近できますように」と神社にお祈りすると、葵の好感度が大きくアップするぞ。このイベントを見なくても十分クリアは可能だが、より確実性を求めるなら発生させておくことをオススメする。

●運命の分かれ道● 4月28日に発生する【葵から質問】イベント。「このままクラブを続けてくれるか？」と聞いてくる葵に、「ずっと続ける」と答えないと、バッドエンドルートに突入してしまう。これまでの選択肢が、意外とどれでもOKだっただけに、勢いで答えないように十分注意しよう。これまでの苦労を、すべて水の泡にしてしまわないように！


◀とにかくクラブ。これが何よりの攻略法だ。


▶綾香登場後だと、メッセージが若干変化。





姫川琴音
KOTONE HIMEKAWA

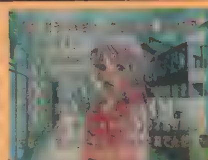
琴音攻略のツボ
システム的にはややこしいが、実際のプレイ感覚はほかのキャラと大差ない。あまり深く考えず普通にプレイしよう。

超能力の訓練がポイント

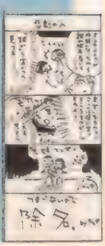
●特殊なイベント発生法● ほかのキャラと違って琴音の場合、「回数イベントが好感度イベントの発生条件」というように2種類のイベントが互いに作用し合うケースが多い。具体例を挙げると、4月11日に2F・廊下で琴音と会話をする回数イベント。ここで、「声をかける」を選ばないと、イベントは次回へと持ち越しになってしまい、最初の好感度イベント【琴音の噂】がいつまでも発生しなくなってしまうのだ。とはいえ、難しく考えず、「放課後には必ず会う」、「会ったら話しかける」を実践していればほぼ問題はない。琴音攻略中は、常に気にしておこう。

●4月26日がカギ● 前述のポイントとも関連するが、4月26日に発生日が固定されている好感度イベント【野球のボールを動かす】は、その発生条件が1つ前の好感度イベント【ピンポン玉で訓練】のクリア、となっている。だが、このピンポン玉イベントは、直前の選択肢で「行く」を選ばないと、クリアしたことにはならない。4月26日という期限を忘れないようにしよう。

●ラストの選択肢に注意● 5月2日、ラスト直前の選択肢「それじゃ、そうしてもらうかな」を選ばないと、バッドが確定。くれぐれも注意すること。


◀好感度より、イベント進行度が攻略のカギ。


▶葵とVSイベントもあるが、狙う必要はない。



まんが／東京都　樹村Sさん



マルチ
HMX-12 MULTI

マルチ攻略のツボ
葵と並んでクリアが簡単なマルチ。登場期間も１週間と短いので、１番最初にプレイするのに最適なキャラだ。

とにかくかわいがっていればOK

●掃除は毎回手伝おう●　４月12日から登場するマルチは、放課後に掃除をする姿をよく見かけるはず。そのときは、必ず声をかけること。挨拶して別れるだけよりも、「わっ」と脅かしたほうが結果的に好感度がアップするぞ。
●実は重要なかくれんぼ？●　マルチと会うたびに声をかけていると、４回目に発生する回数イベント【マルチとかくれんぼ】。一見、ただのお遊びイベントのようだが、大変重要な意味を持っているのだ。実はこれをクリアしていないと、ラスト直前の４月19日に発生する【学校を去るマルチ】で、「掃除を手伝ってやる」という選択肢が現れなくなる。さらに、この選択肢を選ばないと、最後の好感度イベント【マルチからの電話】が発生しなくなるのだ。もし、かくれんぼが発生しなかった場合は、素直にやり直すのが吉だ。ちなみに、上のマルチからの電話に「おう、来い」と答えないと、バッド確定となるので覚えておこう。
●レミィとのVSイベント●　マルチには、レミィとのVSイベントが用意されている。レミィの好感度はそれなりに必要だが、マルチの登場は遅いので序盤はレミィ寄りにシナリオを進めて行けば問題ないだろう。


◀選択肢では、常に優しく接するのがベスト。


▶実は、このCGは直前の選択で変化するぞ。

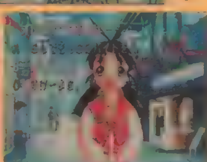
雛山理緒
RIO HINAYAMA



理緒攻略のツボ
理緒は、あかりをクリアすると出現する隠れキャラの１人。主人公に最初から好意を持っているし攻略は簡単だぞ。

基本通りにプレイすれば楽勝


◀最初が肝心。ここで帰ってしまわないこと。


▶声をかけるだけでも、十分好感度は稼げる。

●ラブレターの差出人は？●　３月６日に発生する、【謎のラブレター】イベント。このラブレターの差出人は実は理緒で、このときに「会いに行く」を選択しないと、彼女の攻略は失敗に終わって（以後、登場しなくなる）しまう。だが、会って理緒の話しさえ聞いてしまえば、以降の彼女関連のイベントはほぼ自動的に発生するぞ。
●すべては４月29日に●　理緒の場合、上のイベント以外、進行上の条件や必須イベントなどは一切ない。最終的に、４月29日に発生する【銭湯帰りの告白】イベントまでに必要な好感度を集め、なおかつ「好きだよ」の選択肢を選べば理緒シナリオはクリアとなる。好感度を稼げる選択肢の傾向としては、見かけたら声をかけること、彼女の好意は素直に受けること、また先を急ぐ彼女には、「バイトか？」、「がんばれ」などと励ましてあげるのがベストだ。
●VSイベントは起こすほうが大変？●　理緒にも、一応、あかりと志保とのVSイベントが存在する。が、効果が低いうえに、理緒シナリオを進めつつ２人の好感度を上げるのは非常に困難。VSイベントに頼らなくてもクリアはできるので、すべてのイベントを見る！という人以外は無視しても問題ないぞ。



来栖川綾香
AYAKA KURUSUGAWA



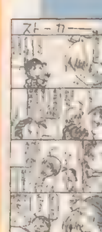
綾香攻略のツボ
綾香も隠れキャラで、芹香、葵をクリアしたあとに出現。好感度以外にＥＸＰという数値が影響する特殊なシナリオだ。

一風変わった対戦型シナリオ？

●展開のキビシイ前半戦？●　４月14日の必須イベント【綾香のひじ打ち】は、好感度イベント【芹香に綾香のことを話す】を見ていないと発生しない。そして、この【芹香に～】のイベントは、①芹香、綾香が一定の好感度、②４月11日の【綾香と河原で野球】イベントを見ている、の２つの条件を満たすと発生……と、すべてが一連の流れとなっている。なお、芹香の好感度は、序盤を芹香寄りでプレイすればＯＫだし、綾香のほうも、野球イベントで「しょーがねーな」→「好き」と選べば、この後発生するすべての好感度イベントの条件を満たせてしまうはずだ。
●経験を積め！●　４月16日以降に発生する好感度イベント【綾香に会いたい】で、「捜す」→「やる」と選択すると、次の日から放課後の行動に「綾香に挑戦」が追加される。綾香と１回戦うごとにＥＸＰが加算され、計６回の戦いで一定以上のＥＸＰを得ることも綾香クリアの条件となるのだ。ここでは各戦いでベストな選択肢を紹介するので、６戦目にどうしても勝てない場合は参考にしよう。①「フェイント～」、②「右に回り込む」、③「右手で内側に～」、④「遠距離には～」、⑤「今日は勝てそう～」。


◀VSイベントで、ＥＸＰが得られることも。


▶芹香、葵、あかりとVSイベントがあるぞ。



まんが／大阪府　村上薫さん

スーパーロボット大戦F 完結編

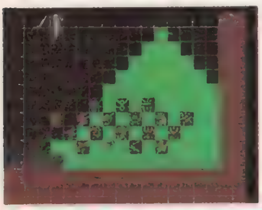
●発売日／99年4月15日●価格／¥6,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)

勝利への道その①、隠しユニット入手法大公開!!

通常どおりゲームを進めていっても入手できない隠しユニットというものが、このゲームには多数用意されている。そのほとんどが強力なユニットで、ゲスト＝ポセイダル連合軍やDCのユニットに対抗するためにはぜひ手に入れておきたいユニットが多い。そこで隠しユニットの入手法を一覧表にまとめておいたので確実に入手しよう。そしてキミ自身の目でその強大な能力を確かめてみてくれ。また、隠しユニットの入手法と合わせて、隠しユニットではないが、つい入手し忘れがちなユニットや、とくに入手しておくととてもお得なユニットも紹介していくぞ。攻略の際には参考にしておいてもらいたい。きっと役に立つことであろう。

◉入手し忘れがちなユニット

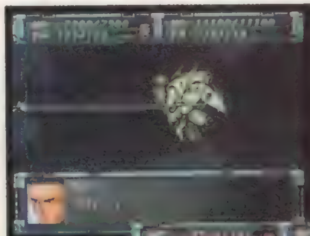
入手し忘れがちなユニットとしては、S2機関搭載の初号機がある。これは、普通に敵を倒してしまうと出現せず、逆に敵にやられないと手に入らないのだ。S2機関を搭載すると、アンビリカルケーブルによる制限がなくなるので使い勝手がグンとよくなるぞ。また、隠しではないが、ロボット大図鑑を100%にするために注意したいユニットがいくつかある。まずはテキサスマック。こいつは主人公をスーパー系にしておかないと、絶対に出てこないのだ。次はダンクーガのアグレッシブモードやブラックウイングなどの特殊な条件で変形可能となるユニット。これらは気力が110以上になると変形できるぞ。最後はスーパーガンダム。これはGディフェンサーとガンダムMKIIをマップ上で合体させるだけでOKだ。



◀アンビリカルケーブルを気にしないぶん、行動に制限がなくてイイぞ。

◉入手しておきたいお得なユニット

隠しユニットおよび通常入手可能なユニットの中からとくに入手しておきたいユニットを紹介していこう。まずはフルアーマー百式改。こいつは数あるモビルスーツの中でも最強クラスのユニットだ。多少射程が短いものの、攻撃力が高く、運動性もそれなりに高い。しかもNT用の武器がないので誰を乗せてもその性能を発揮できるという点が強みだ。次に入手しておきたいユニットは量産型νガンダムだ。こいつはフィンファンネル装備型を選択して入手しておこう。フィンファンネルはパイロットのNTレベルが高いほど射程距離が伸びるうえに、10段階改造すればマップ兵器にもなる優れもの。さらにはユニットの特殊能力にIフィールドまで搭載しているので、名前こそ量産型だが、能力自体はνガンダムとほとんど差がないぞ。





▶NT用モビルスーツは多いほうがいいので、フィンファンネルを装備。

▲GP-02Aとノイエ・ジールは選択式。オススメはノイエ・ジール。

隠しユニット入手法

隠しユニットはさまざまなルートに隠されているので、とても1回のプレイでは入手しきれない。下の表を参考にどのユニットを入手するかを検討しよう。

名前	入手ルート	入手方法
ボール	共通ルート	「ガラスの王国」クリア時にボールが1機でも生き残っていれば入手
ガブスレイ	共通ルート	「トレーズ救出」でフォウを助け「無限カイデ伝説」でカミーユを出撃させて、5ターンまでカミーユが生き残っていれば入手
ライネック	共通ルート	「ボストンに日は暮れて」で4ターンまでトッドが生き残っていれば入手
ダンバイン(トッド専用)	共通ルート	「異質なるモノへの挽歌」でトッドを出撃させ、クリア時にトッドが生き残っていれば入手
迷彩ビルバイン	共通ルート	「タイムリミット(後)」終了までにショウのレベルが49以上あればクリア後に入手
フルアーマー百式改	宇宙ルート	「裏切りの月面基地」のシナリオ前に自動的に入手
S2機関搭載初号機	地上ルート	「運命を紡ぐ者たち」で初号機がゼルエルに撃墜されればイベント発生後入手
量産型νガンダム	共通ルート	「悲しみのカトル」クリア後に入手。フィンファンネル装備型かインコム装備型かを選択可能
GP-02Aサイサリス	DCルート	「虚構の偶像」クリア後、ジュドーたちをア・バオア・クーへ行かせれば入手。GP-02Aを入手するとノイエ・ジールは入手不可
ノイエ・ジール	DCルート	「虚構の偶像」クリア後、ジュドーたちをア・バオア・クーへ行かせず、「復讐の刃」で「艦長の目を盗んで行く」を選択すればクリア後入手
サザビー	ポセイダルルート	「刻が動き出す時」クリア後自動的に入手
シャア専用ザクII	宇宙ルート	「無限カイデ伝説」でバーニィを左から10マス、上から47マスの位置に待機させ、クリア時にバーニィが生き残っていれば入手
シズラー・ブラック	共通ルート	まず「訣別(前)」で甲児をマジンガーZに乗せて、一番南にある基地の周囲2マス以内(基地の中はダメ)に待機させる。その後「出撃、ガンバスター」でガドモア・ザンを10ターン以内に倒せば「翻る反旗」もしくは「招かれざる訪問者」のシナリオ中に入手
ウイングゼロカスタム	ポセイダルルート	まず、ガンダムWのパイロット(ヒイロ、デュオ、カトル、トロワ、五飛)を仲間にしてポセイダルルートを選び、「砂上の楼閣」で8ターンのカトル登場までヒイロとトロワを生き残らせる。すると「刻が動き出す時」クリア後にトロワがカスタムパーツを持ってくる。「カスタム化する」を選択すれば、「招かれざる訪問者」クリア後に入手





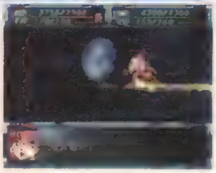
まんが／青森県 鈴木絵里さん

勝利への道その②、ユニット改造法オススメパターン指南!!

せっかく強力なユニットを手に入れても、ほったらかしておいては意味がない。しっかりと改造しておかなければならないのだ。かといってむやみやたらに資金をつぎ込んでもムダなだけ。ポイントを押さえて、しっかりと改造していこう。基本的にはそれぞれのユニットの長所を伸ばしていくように改造すればOK。それではタイプ別にオススメ改造パターンを紹介していくぞ。

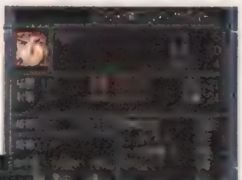
オーラバトラー系

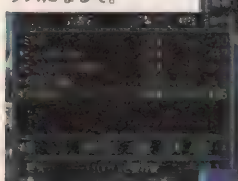
オーラバトラーの改造といっても実際に改造するのはビルバインだけにしておこう。本体は運動性と装甲を徹底的に改造。武器はオーラビームソードとオーラソードライフル。そしてハイパーオーラ斬りの3つを、しっかりと改造しておけば前線で大活躍してくれる。

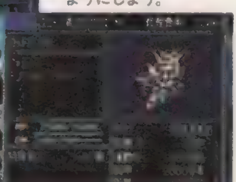

▲前線で活躍させるためにも運動性の改造は必須。

モビルスーツ系

モビルスーツ系は運動性を極限まで改造しておけば、敵の攻撃を喰らわなくなる。ここで気をつけないといけないのが限界反応だ。この数値が赤く表示されたらパイロットが能力を発揮しきれていない証拠。限界反応の改造を忘れずにしておこう。ファンネルを持っているものに関しては、高性能レーダーをつけて射程を伸ばしておくと、戦闘を有利に進められるぞ。モビルファイターの中ではゴッドガンダムだけに絞って改造しよう。このユニットに関してはすべて10段階改造しておこう。ファティマを装備させれば最強クラスになるぞ。



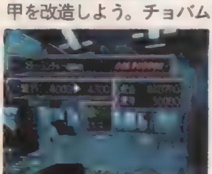

▲NTの能力は高いので、限界反応がすぐに赤くなってしまう。インターミッションでは、まめに能力値をチェックしておくようにしよう。


▶空中への攻撃手段をほとんど持っていないので、地上での戦いにはミノフスキークラフトを装備しよう。

▲ファンネルを装備しているモビルスーツにして高性能レーダーをつけて射程距離を伸ばそう。

◉ヘビーメタルは……

ヘビーメタルもリアル系ユニットの基本どおりに、まずは運動性を改造。次にビームコートを生かすために装甲を改造しよう。チョバムアーマーなどを装備させておくのも悪くない。あとはEN消費が高いマップ兵器を搭載しているので、ENを改造しておくのも忘れないように。武器はマップ兵器のバスターランチャーを重点的に改造しよう。パワーランチャーは資金が余ったときに、少し改造するぐらいでかまわないぞ。


▲バスターランチャーを改造してまとめて敵をやっつけよう。

まんが／新潟県 RATAさん

スーパーロボット系

スーパーロボット系ユニットは基本的にまずENの改造をしておこう。強力な必殺武器はそのEN消費量もバカにはならないからである。次に改造するのはHP。スーパーロボットは敵の攻撃を回避することが難しいので、敵の攻撃に耐えられるようにしておく必要性が高いのだ。中でもマジンガー系のユニットは、対ビームコーティングもあわせて装備しておくと、モビルスーツやヘビーメタルに対して、無敵の強さを発揮してくれるぞ。また、武器の改造では、まず必殺武器の改造をしよう。通常武器はEN消費が低いものや、弾数制限がないもの、さらには命中補正の値が高い武器を1つ、もしくは2つぐらい改造する程度で充分戦っていけるぞ。




▲ダイターン3は運動性とダイターンザンバーとサンアタックをとくに改造しよう。


◀スーパーロボットはENの消費量がとても高いので、ENは10段階改造してもいいぞ。

◉ダンクーガ

SPを「熱血」にまわしたいので、少しでも命中率を上げるためにも運動性の改造は必須だろう。武器は断空剣を10段階改造すれば、大抵のザコを1撃で倒せるぞ。しかもEN消費量が5と極めて少ないので、通常武器の感覚で使っていこう。また、断空剣を10段階改造すると断空光牙剣が手に入るので、こちらもしっかり改造しよう。


▲たいていのサコなら一撃で倒してしまう圧倒的な攻撃力。

◉ゲッターロボ

ゲッターロボは後継機種に改造が引き継がれていくので、最初から積極的に改造していこう。ENとゲッター1系の必殺武器とゲッタートマホークの改造は必須。そのほかで改造しておいたほうがいいのが、大雪山おろしだ。ゲッタービームなみに攻撃力が高いわりに、EN消費が低く設定されているのでオススメ。


▲ゲッター2はゲッター1と逆にEN消費のない武器を改造。

◉サイバスター

まず、ブースターなどの移動力を上げるアイテムを装備させ、運動性とサイフラッシュを集中的に改造しよう。武器はサイフラッシュ以外には、ディスカッターを改造するのがオススメ。これは武器の攻撃力だけで見ると、ハイファミリアのほうが上だが、マサキは格闘能力が高く、弾数制限もないからである。


▲資金稼ぎのためにも、サイフラッシュをとにかく改造しよう。





輝く季節へ

●発売日／99年4月1日●価格／¥6,800
●メーカー／キッド
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

 ※初回限定版は2枚組・スペシャルディスク同梱

全キャラクターの最短ルートを攻略!!

個性的なキャラクターと〝泣ける〟シナリオが評判の、人気サウンドノベル『輝く季節へ』。決して、AVGとしての難易度が高いわけではないが、1回の選択ミスでバッドエンドが確定するなど、多少イジワルな部分があるのも事実。そこで今回は、攻略総まとめ編として、隠れキャラクター2人を含む全8キャラのシナリオ攻略を完全公開！まだ未プレイの人や、挫折してしまった人、そしてCGが埋まらない(100%にならない)人のプレイに、役立つこと間違いなしだぞ。この攻略を参考にして、ぜひグッドエンドを迎えよう。



▲チャートのとおりに行動すれば、CGを100%にしつつクリアも可能



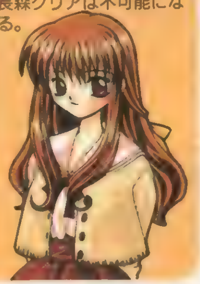
▲イベント派生の日付は完全固定なので、複数キャラの同時攻略は、ほぼ不可能。1人に絞って、プレイしよう

長森 瑞佳

中盤の"ヒドイ行動"がカギ

長森シナリオで注意したいのは、浩平(主人公)が長森への気持ちを否定するため、中盤(12/21～24)にかなりヒドイ行動をとらなくてはならないこと。後ろめたい気もするが、攻略上はこれが正解ルートだ。なお、チャートの※①はクリアには関係ないが、選べばCGが1枚加算。※②は、3つのうち2つ以上を選んでおかなかった場合に、12/15で※③の選択肢が登場。ここで※③を選択しないと、長森クリアは不可能になる。

日付	選択するコマンド
11 30	断る
12 1	デートにでも誘ってやろうか？ 勘違いされても構わないぞ 大人しく学食にでも向かう(※①)
12 3	介抱する(※②)
12 4	一緒に行く ああ
12 7	そうする(※②) そうだな(※②) 手伝う
12 10	いや、さすがに起きるだろう
12 14	遊んで帰る
12 15	仕方のない奴だな……(※③) 自分を信じる(※③)
12 19	なにかは知らないが参加する やっぱ長森だな
12 21	ああ (いや、学食で食ってくる →住井と約束していたような気がする) 振りほどいてやる
12／22	起こすのだって頼んでるわけじゃない きつく言ってやる (ここは抑えておく→一回きつく言っておく) 早く帰りたいんだ (じゃあ、そうするか→………)
12 24	いや、気のせいだろう
1 9	もう一度わざとらしく寝入る からかってやる



氷上 シュン

実は、もう1人の主人公…？

ゲームを1度クリア(バッドエンド不可)してからでないと登場しない、隠れキャラクターの氷上。残念ながら(？)恋愛仕立てのシナリオではないが、浩平と同じく「現実の世界から存在が消える」という宿命を、背負っている。基本的には、後述の七瀬シナリオを進めつつ、氷上の登場する日にチャートどおりの選択肢を選べばOK。ただ、12/7だけは、2回選択肢が出るので注意が必要だぞ。



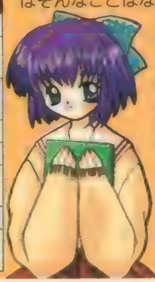
日付	選択するコマンド
11／30	部活に顔を出してみる
12 1	部活に顔をだす
12／7	部活に顔をだす 少しだけならな
12／8	部活に顔をだす
12 24	探してみる

上月 澪

ハンデにめげない健気な後輩

最初に会うのが、12/9と登場の遅いキャラだが、攻略が難しいかといえば、実はそんなことはない。というのも、澪の場合は「選ばないとバッドエンド確定」という選択肢がないため。シナリオにさえ入ってしまえば、あとの選択肢はどれを選んでもOKだ。ただし12/19の※①は、CGが1枚追加される選択肢。100%を狙う人は忘れずに。

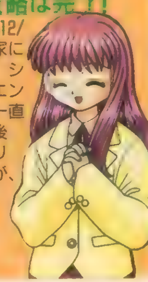
日付	選択するコマンド
12 9	お願いする
12 19	部活に顔を出す 商店街に寄って行く(※①)
12 21	部活に行く 一緒に取りに行ってやる
12 22	演劇部へ
12 24	部活へ行くつもりだ
2 6	別に構わないけど すぐに追いかける
2 24	これからのこと
3 7	食堂 演劇部の部室へ



清水 なつき

会うだけで攻略は完了！

なつきの場合、12/18に「やっぱり家に帰る」を選べば、シナリオが発動。エンディングまで、一直線となる。その後の選択肢は、クリアには影響ないが、12/22に「部活に行く」を選べばCGが1枚追加されるぞ。







まんが／石川県 石沢彩香さん

クリアまでの道のりが一番困難なキャラ!

日付	選択するコマンド
12／2	起きる 長森に里村のことを訊ねる 今朝のことを訊ねる さっさと帰る
12／3	中庭へ行く
12／4	一緒に行く(※①) 里村と昼を食べる
12／7	里村の席へ行く
12／8	里村に声をかけてから行く
12／9	声をかける
12／10	茜でも誘う(※②) 右の道(※②)
12／14	一緒に帰る
12／18	茜を誘う 道を戻る
12／24	相談を受ける 分かったor 向かって右のこより(※③)
1／5	一人で出かける (長森でも誘う→一人で出かける)
1／26	呼び止める ダメだ出てけ 分かった 茜を探しに出る
2／6	待つ 待つ 待つ
3／1	なにもない(※④) (一応ある→考え直して呼び止める)(※④)
3／20	待ち続ける 茜の姿を探す

里村はクリアが不可能になる選択肢が多い、攻略の難しいキャラ。特に、以下のシーンでは注意しよう。まず、12/4の※1の選択肢。この日に長森と一緒に登校しようとしないと、以降、里村と接触できなくなる。12/10の※②も、公園に里村を誘わないとクリア不可。12/24の※③はクリアには影響しないが、CGが1枚追加される選択肢。また3/1の※④も、それまでの経緯に関係なく、選ばないとバッド確定となるので注意しよう。もちろん、チャートのとおりに行動していれば問題なくクリアできる。



里村 茜

七瀬シナリオを進めつつ、が基本

椎名のシナリオをクリアするためには、11/30〜12/4の間、七瀬と同じチャートで進める必要がある。分岐するのは12/7(※①)で、裏山で椎名と会えばシナリオが発動する。また、12/8に「長森」を選んだ場合は、12/9の※②を選ばないとクリア不可。



椎名 繭

日付	選択するコマンド
―	11／30〜12／4までは七瀬ルートを参照
12／7	そうする(※1) 手伝う 探すのを手伝う
12／8	そう、七瀬だ　or そう、長森だ
12／9	七瀬に頼む(※②)
12／10	ひとりで行かせる 見つけられないはずがないだろ 椎名とはあまり一緒に帰るな
12／11	ひとりでいかせる ダメだ、ダメだ、ダメだ
12／21	最後だから優しくしてやる
12／22	そろそろいくか…
12／24	叱りつける いや、彼女なんですけど…
―／―	どうしたか聞く

彼女のわがままに付き合おう

みさきも、攻略が楽なキャラクター。彼女のすることに好意的に接していけば、問題なくエンディングを迎えられるはずだ。なお、※①の付いている12/24は、クリアには影響はないが、「一応受け取っておく」を選べば、CGが1枚加算される。



川名 みさき

日付	選択するコマンド
12／4	勝負を受ける
12／5	本気で挑む そろそろ謝る
12／7	これから体育だ
12／9	諦めて好きなだけ食べてもらう
12／10	かわりに暖めてもらう
12／16	オレも図書館に行くところだったんだ 先輩の住所も訊く
12／22	雨が止むまで待つ
12／24	バイトを受ける 一応受け取っておく(※①)
1／1	気にせず放っておく
2／3	追いかけてみる 先輩についていく
2／17	声をかける
3／3	オレもつきあう

七瀬 留美

乙女への試練は「漢字テスト」

七瀬の攻略の注意点は、2つ。まず12/3の※①のところで、チャートと違い「逃げる」を選ぶと、上で紹介した繭が登場しなくなる。繭を登場させない方が七瀬攻略はしやすい(イベントは減る)ので、あえて「逃げる」を選択するのも手だ。次に、12/3の漢字テスト(※②)は、9点以上を取らなければ七瀬クリアは不可能。右の「漢字テストについて」に満点の取り方を書いておくので、ぜひ参考にしてほしい。



漢字テストについて

漢字テストは「6、9問目を浩平が答え、あとはすべて七瀬」にすれば確実に満点が取れる。ほかのパターンでもクリアはできるが、これが一番簡単だ。

日付	選択するコマンド
11／30	非を認める 居眠り防止策を練る ここは思いきって…
12／1	おはよう、と声をかける 没頭できる作業を探す
12／3	介抱する(※①) 待て!　と止める そのまま「パーティ」だろう 「終わった」だろう 合っている 漢字テスト(※②)
12／4	美味しい食べ物の話をする
12／7	いつも通りの通学路をゆく
12／10	七瀬と食べる
12／14	七瀬についていく こちらもさながらに返す→やる (バカにしてかかる→助ける) 長森に訊く 七瀬と帰る
12／15	それは長森
12／16	いや、ここも堪えよう 長森からチェックポイントを教えてもらう
12／24	いや、いいよ 今、七瀬の手をとる
3／1	じゃあ家くるか





まんが＝奈良県　宮華由衣さん

ワールド・ネバーランド2
～プルト共和国物語～

●発売日／99年2月25日●価格／¥5,800
●メーカー／リバーヒルソフト
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(10ブロック)、PS(2ブロック)

十人十色の人生模様!! プルト共和国ライフスタイル講座

前作の舞台のオルルド王国以上に深い世界観を持つプルト共和国で、気ままな生活、自由な人生を存分に満喫できる『ワールド・ネバーランド2～』。プルト共和国では、仕事に人生をかけるも、ひたすら武術の道を歩むも、はたまた華やかな恋に一生を捧げるもプレイヤーの思いのままだ。今回は、そんな共和国での生き方の指針になるライフスタイル講座をお届け。このページを座右に、充実した日々を送ろう。

ライフスタイル1 目指すは6大武術大会優勝！ 最強の人生を突っ走りたい！

武術の道を志す剛の者ならば、誰もが夢見る6大武術大会制覇。しかし、その偉業を達成するには幼い頃からの過酷な鍛錬と、長く地道な努力が必要だ。まずは、栄光に彩られた人生を歩むポイントを解説しよう。

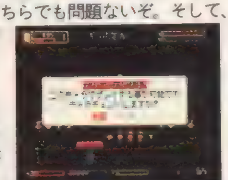
STEP1◉ 夢を託せる子どもを作れ！

すべての大会で優勝するような武術の達人。それこそ子どもの頃から武術の訓練のみに明け暮れていないと、そこまで強くはなれない。そこでまず、夢を実現するための子どもを作るところから始めよう。プレイヤーか配偶者が、「コークの翼」などの遺伝性のある才能ステータスを持っているのが理想的だ。



STEP2◉ 4歳でプレイヤー権を継承

才能を受け継いだ子どもが生まれたら、4歳になるまで成長を見守る。性別はどちらでも問題ないぞ。そして、子どもが参加するギタの学舎の入学式にプレイヤーも出席して、すかさずプレイヤー権を引き継ごう。ここから6大武術大会の制覇に人生の焦点を絞った、血のにじむような訓練の日々が始まるのだ。



STEP3◉ 学歴は捨ててひたすら訓練！

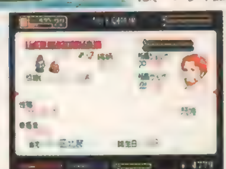
ショルグに所属していない子ども時代は、訓練場が利用できない。そこで、アイシャ湖、バスの浜、ワクト神殿でパラメータのアップに励もう。ギタの学舎のほうは、せっかく入学したのに残念ではあるが、訓練の時間を確保するために卒業までをサボリ通す。武術の達人には学問など不要なのだ。そして訓練は、ハッスル商店などで売られている訓練の効果を上げるアイテムを使ってから実行したい。市場に近いリムウルグでアルバイトをして、アイテムの購入資金を稼ぐといいだろう。また、21日にバスの浜へ行くと落ちている「ウミカイのカラ」は、スピードとスピリットの訓練効果を長時間アップさせる優れたアイテムなので必ず手に入れよう。この調子でパラメータのアップに励めば、訓練場が利用できるようになる頃には相当の実力がついているはず。あとはさらに技を磨いてショルグでの順位を上げ、大会で勝利の山を築くのみだ。幼少のみぎりから訓練を積んできたキャラは、よほどのことがないかぎり負けることはないぞ。



◀友人も作らず、ただ訓練のみに専念する毎日。最強への道は、つらく孤独だ。

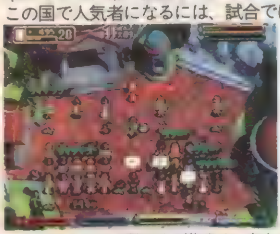
ライフスタイル2 人気者になりた～い！

道行けば国中の人々から声をかけられて、異性からのデートのお誘いは半年先まで予約がいっぱい。ゴシップランキングの人気王では、もちろん不動の第1位。そんな完全無欠の"人気者"に1度はなってみたいと思っている人も少なくないのでは？ プルト共和国で人々に好かれるには、積極的、勤勉、温厚という3つの性格的な特徴を備えていることが大事。そして、キャラクターの性格は右の表で紹介している基準のもとに、常に変動する。つまり、この国で人気者になるには、試合ではなるべく負けず、趣味は料理を作ることで、日中はひたすら仕事に励む人間になる必要があるのだ。なんとも難儀なことだが、人々の羨望を集める優越感と、モテモテの快感はクセになる心地よさ。人気者の人生も悪くないぞ。



◀武術に傾倒し過ぎると、人気者になるのは困難。仕事重視でいこう。

		←	→	
積極性	消極的	試合で負ける	試合で勝つ	積極的
勤勉さ	怠惰	水ばかり飲む	仕事ばかりする	勤勉
優しさ	冷淡	訓練ばかりする	料理ばかりする	温厚

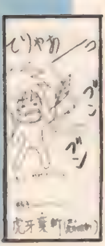


▲イベントには大勢の人が集まる。友人や恋人を作る手段としても有効だ。

ライフスタイル3 イベント通になりたい

成人式や入学式をはじめとした共和国内のさまざまな行事。これらの行事には必ず顔を出す、イベント通の人生というのもおもしろい。しかし共和国では、毎日のように何かしらの行事が行われており、恒例行事だけをとってもその数はかなりのもの。しかもそれぞれ時間が決まっているため、参加する意志を持って行動していないと、着いたときには終了、なんてこともあり得るのだ。そこで、あらかじめカレンダーで日時を確認し、スケジュールを立てておくことをオススメするぞ。また、毎朝の天使のウインドウでは、その日に行われる冠婚葬祭の予定までも知らせてくれる。これを活用して、個人的な結婚式やお葬式などにも参加してみよう。さらに、評議会の役職についている人だけが参加する行事にも顔を出せば、イベント完全制覇は目前だ。





まんが／神奈川県 龍百蓮さん

ライフスタイル4 理想の恋人をゲットしてデートでラブラブしたい

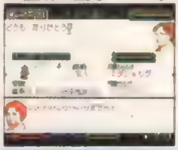
STEP1◉ ナンパで好みの異性を捜せ！

恋人のいない人生……。ああ、この世にそれほど虚しいものがほかにあるでしょうか？　てなわけで、ここでは理想の異性を見つけて、ラブラブな関係にこぎつけるまでのステップを紹介。まず、何はなくとも好みの相手を見つけることが大事。大通り南や市場前などの人通りが多い場所に立って、異性と見たら片っ端から話しかけよう。そして「この人こそ！」という相手を見つけたら、すかさず住所と恋人の有無を調べるのだ。



STEP1◉ 熱烈アプローチで♥をゲット！

意中の相手を見つけたら、会話とプレゼント攻勢でアタック開始。しかし、日中に活動している大勢の人間の中から、目当ての相手を見つけ出すのは困難。そこで、ほとんどの人は夜になると自宅に帰るという生活パターンを利用して、夜に家まで押しかける「夜這い作戦」を決行。ここで、出会ったときに調べた相手の住所が生きてくる。なお、相手に恋人がいる程度なら略奪可能だが、婚約まで進んでいると、入り込む隙はないぞ。



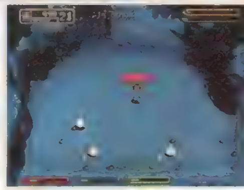
STEP1◉ デートで恋人にステップアップ！

会話やプレゼントを重ねて相手の友好度が上がると、そのうちデートに誘えるようになる。デート中は甘い会話と雰囲気で、ラブラブな気分を味わえるほか、愛を告白して交際も申し込める。相手が告白を受け入れてくれたら、友人から恋人にステップアップ！　いよいよ結婚の可能性も出てくるのだ。ちなみに、相手に誘われてデートしていた場合、交際の申し込みも相手からになる。どうせなら、告白される立場になりたい？



ライフスタイル5 子どもをたくさん作りたい

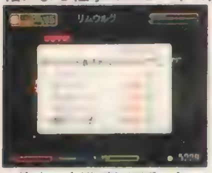
恋人とゴールインして、幸せいっぱいの結婚生活。幸せすぎて恐いくらい……などと頬を緩めつつも、次は子どもが欲しくなるのが当然の心理。子作りができるのは、自宅に夫婦がそろっているとき。成功するか否かは完全に運まかせだが、歳を取るごとに成功しにくくなったり、タイミングや夫婦の相性などに左右されたりすることもある。また、国民の総数が満員の126人、または家族の人数が8人に達している場合は、どんなに頑張っても子どもはできない。条件はクリアしているのにどうしても子作りが成功しないとき、または大勢の子どもが欲しいときは、毎年20日の夜になるとバスの浜に落ちている「ウミカイの卵」を利用するといい。このアイテムを持って子作りをすれば、成功率が飛躍的に上がる。



▲「ウミカイの卵」は早く取りに行かないと、イムに食べられてしまう。

ライフスタイル6 仕事で身を立てたい

一見すると、単調な作業を繰り返しているだけのように思えるウルグの仕事。しかし実際には、使っている道具や相場の変動、キャラの性格など、仕事の成果にはさまざまな要素が絡んでくる。仕事で立身出世を成し遂げるには、量をこなすのはもちろん、これらの要素を把握して効率よくポイントを稼ぐことが重要だ。特に、相場の変動は常にチェックして、得られるポイントが高いときに収穫物を納品するのは基本中の基本と心得よう。もう1つ大事な要素としては、武術の訓練はほどほどにして仕事に励み、早めに勤勉な性格になっておくこと。性格による仕事のスピードの差は、成果に大きく出る。



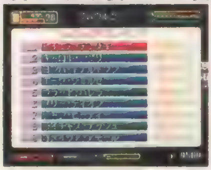
▲資金に余裕があれば、高い道具を借りるといい。

▼無意味に呼び止めてライバルの仕事を邪魔する手も……。



ライフスタイル7 偉い人になりたい

国民のあいさつや服の色、ウルグから支払われるボーナスの額など、国の運営に関わるさまざまな要素を決定する評議会。共和国で生活する人なら、1度は評議会に参加できる役職に憧れるのではないだろうか。評議会に参加できる役職で最も身近なのは、ショルグ長とウルグ長。これは、所属しているショルグかウルグの選挙で当選すれば就任できる比較的なりやすい役職だ。逆に最も就任しにくいのが世襲制のナァムで、この役職に就くにはナァムの継承権を持つ異性と結婚して、現在のナァムが亡くなるのを待つしかない。評議会に参加するだけなら、ショルグ長かウルグ長になるのが手っとり早いぞ。



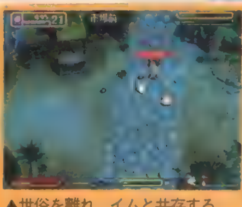
▲まずは、仕事や武術のランキングを上げることが肝心。

▼評議会への参加のほかに、行事でのあいさつも仕事だ。





CHECK 棚ぼた狙いの路上生活のすすめ

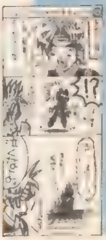


▲世俗を離れ、イムと共存する。こんな生き方も悪くない。

路上生活。言葉の響きはよくないが、これもまたプルト共和国での生き方の1つである。めまぐるしい日々の流れから一線を引いた「道路脇」の視点で、あくせくと駆け回る人々の生活を観察する。そして、人気の途絶えた夜に国を徘徊し、路上や建物の中でアイテムを拾って糧を得るのだ。右で紹介しているスポットは、アイテムがよく落ちている路上生活者のオアシス。これらの場所で、アナタも厭世的なロマンに満ちた人生を送ってみてはいかがだろうか？

アイテム収集スポット

- 各ショルグの訓練場
- 各ショルグの闘技場
- プルト闘技場
- ワクト神殿
- アイシャ湖
- バスの浜
- キタの学舎の校舎内



まんが／神奈川県　吹越カイいさん

電車でGO!2

●発売日／'99年3月18日●価格／¥5,800
●メーカー／タイトー
●ジャンル／電車運転ゲーム
●対応周辺機器 MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、「電車でGO!」コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)

難易度別・秋田新幹線「こまち」完全攻略!!

『2』では鹿児島本線など、さまざまな路線が追加されたが、ここでは雪景色も美しい秋田新幹線「こまち」をクローズアップした徹底攻略をお届けしよう。後半には、誰でもクリアできる「区間別走破テクニック」も収録したぞ。難しすぎて挫折した人も、今回の攻略を参考にすれば難なくクリアできるだろう。また、中級に慣れたら特級に挑戦して、ボーナスラウンド・東北新幹線「やまびこ」をプレイしよう！



▲連続定通はあたり前！ な「こまち」徹底攻略は右のページに。

ボーナスラウンド"東北新幹線"が出現!

「こまち」特級編の大曲駅で、0m停車に成功すると、ボーナスラウンドとして時速300km/hの高速路線・東北新幹線「やまびこ」が出現するぞ。ただし、0m停車の際は構内再加速が不可、そしてコンティニューも不可と、その出現条件は厳しい。さらに「やまびこ」出発時の持ち時間は、大曲駅停車時点のタイムが持ち越されるのみ。付録片手に挑戦だ！



『電GO2』の基礎知識

ここでは、「こまち」全区間走破のためだけでなく、他の路線にも応用の利く基礎知識を紹介していこう。とくに、進行信号とダイヤの関係は必ず理解しておくこと!!

1◉発車＆停車のコツとは?

発車時の注意点は、信号が赤の段階でブレーキレベルをゼロにして、スムーズな発車を目指すこと。信号は2種類あるが、列車のドアが閉まったことを示す車内信号を優先しよう。進行信号は青に変わっても、まれにドアが閉まっていないことがあるので要注意！ 停車のテクニックとしては、とにかく低速運転でタイミングを計ることだ。速度が6〜7km/h程度であれば、一気にレベル7ブレーキをかけることで1m以内に停車できるはず。



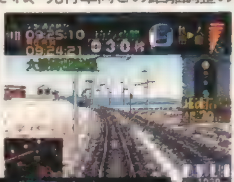
▲進行信号は青だが、車内信号は未点灯。ここで発車すればペナルティとなるぞ。



▼持ち時間に余裕があれば、0m停車はそれほど難しいものではない。

2◉信号・標識に要注意!

初プレイで泣かされるのが、頻繁に表示される黄色の減速信号だ。これはダイヤと運行時間の差が開きすぎると表示され、先行車両との距離調整のために速度が制限されるというもの。しかも表示時間が長く、たとえ次の駅の到着時刻が迫ったとしても解除されない。つまり、速く走って残り時間を稼ぐという方法は成り立たないのだ。速度制限に関しては減速時間が設けられているので、表示の点滅中に減速すれば減点されないぞ。



▶減速信号をさけるためにも、ダイヤは正確に守ること！



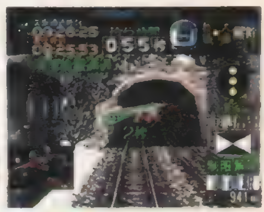
◀速度制限ポイントは決まっているので、場所を覚えてしまおう。

3◉持ち時間の増やし方とは?

停車駅が1つの「こまち」では、定通で持ち時間を稼ぐことが基本となる。定通とは、定刻通りに駅を通過すると、ボーナスタイムが持ち時間に加算されるというもの。しかも、連続して成功するたびに、加算されるタイムは1秒ずつ増えていくのだ(ただし、1度でもミスすると加算タイムは初期値に戻る)。また、画面表示はないが、トンネル前などでタイミング良く警笛を鳴らすと、ボーナスタイムがもらえるぞ。



▲セクション通過ボーナスは第1区間と最終区間で自動的に加算される。



▶「こまち」編では、警笛ボーナスが2カ所も用意されているぞ。

4◉難易度による運転の違いとは?

難易度による最大の違いは、ペナルティタイムの大きさだ。中級編では、ダイヤが1秒乱れるごとに持ち時間が1秒ずつ減らされるが、特級編では2秒単位で減らされてしまうのだ。また、制限標識の減速時間が1〜2秒のため、事前に標識の発生地点を把握していなければ、まず間に合わない。さらに、特級編では持ち時間がわずか20秒で、ATS急制動などのペナルティは－15秒。たった1度のミスしか許されないのだ。



▲特級編に慣れると中級編は楽勝。連続定通ボーナスだって余裕でいただき。



◀減点15秒！ ……って、あと5秒しか残ってないですぅ。一体どうしろと……。





まんが 福岡県 リンチンチンさん

「こまち」区間別走破テクニック

以下に「誰でも、こまち全区間を定通で走行できる」運行法を紹介しよう。ただし、キー入力のタイミングによって若干の誤差が生じてしまうため、自分なりに微調整をすること！

秋田 ▼ 四ツ小屋

【中級編】❶車内信号が青に変わったら加速開始→❷55km/hに達したらマスコンを切る→❸「制限80km/h」で加速開始→❹97km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間は、❹のマスコンを切るタイミングがポイント。発車や加速が遅れた場合は、＋1km/hほどで微調整しよう。

【特級編】❶車内信号が青に変わったら加速開始→❷55km/hに達したらマスコンを切る→❸「制限80km/h」で加速開始→❹110km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。中級と違って天候は大雪、ダイヤも若干異なるため、加減速のタイミングに注意。特級はペナルティが大きく制限時間も厳しいため、ここでは確実に定通を取っておくこと。失敗した場合は始発駅・秋田に戻って再チャレンジだ。

四ツ小屋 ▼ 和田

【中級編】❶惰性走行継続→❷「制限110km/h」で加速開始→❸102km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間のポイントはあせらないこと。❷の制限速度まで忠実に加速（過速）しようとすると、かなりのスピードになって定通を逃してしまうのだ。

【特級編】❶惰性走行継続→❷1200m地点でブレーキをかけて90km/hへ→❸3～4速の微調整で90km/hを維持→❹「制限110km/h」で加速開始→❺122km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。中級とはガラッと変わって、定通のタイミングがかなりシビアになっている。制限ギリギリまで加速しないと定通は不可能。しかし、❹の加速で122km/hをオーバーすると、次の区間でのブレーキが間に合わずにペナルティをくらってしまうぞ。

和田 ▼ 大張野

【中級編】❶惰性走行継続→❷「制限90km/h」でブレーキをかけて90km/hへ→❸「制限110km/h」で加速開始→❹112km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。ここまでは比較的ラクな加減速の繰り返しなので、2～3回プレイすれば誰でも確実に定通をとれるようになる。

【特級編】❶和田駅通過と同時にレベル8ブレーキで90km/hへ→❷「制限110km/h」で加速開始→❸102km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間は❶のレベル8ブレーキが命！　和田駅構内への突入速度が異様に速いため、1秒でもタイミングが遅れると速度制限に引っかかってしまう。微妙なキー操作に自信がなければ、和田駅では定通をあきらめて、115km/h程度で通過するのがいいだろう。

大張野 ▼ 羽後境

【中級編】❶大張野駅通過と同時にレベル8ブレーキで80km/hへ→❷「制限90km/h」で加速開始→❸100km/hに達したらマスコンを切る→❹「制限解除」で加速開始→❺トンネル入口で警笛→❻110km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間は加速のタイミングを逃しがち。誤差がもっとも生じやすいため、慎重に操作すること。❹の加速のタイミングは、警笛ポイントとほぼ同時。特級編に関しても注意事項は共通だ。

【特級編】❶大張野駅通過と同時にレベル8ブレーキで80km/hへ→❷「制限90km/h」で加速開始→❸100km/hに達したらマスコンを切る→❹「制限解除」で加速開始→❺トンネル入口で警笛→❻113km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。

羽後境 ▼ 峰吉川

【中級編】❶惰性走行継続→❷「制限90km/h」でブレーキをかけて90km/hへ→❸トンネル入口で警笛→❹「制限解除」で加速開始→❺113km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。前の区間と同様に、トンネル前の加速に注意！　警笛ボーナスを意識しすぎると加速のタイミングを外しがち。警笛は加速のついで程度に考えておこう。

【特級編】❶羽後境駅通過と同時にブレーキをかけて90km/hへ→❷トンネル入口で警笛→❸「制限解除」で加速開始→❹116km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。中級編と異なり、通過後早めにブレーキをかけないと間に合わない。トンネル前の加速が遅れたと思ったら、加速時に＋1～2km/h程度の微調整を加えておくこと。

峰吉川 ▼ 刈羽野

【中級編】❶惰性走行継続→❷「下り勾配」で約2～3秒間、レベル1ブレーキ→❸ブレーキを戻して惰性走行へ。この区間は、実質的にボーナスステージといえるほどラクができる。順調に定通を重ねている場合は、刈羽野駅で定通を逃したとしても誤差は1秒程度だろう。また、前駅・峰吉川で定刻よりも遅れた場合は、❷のブレーキ操作は必要ない。

【特級編】❶峰吉川駅通過と同時に加速開始→❷122km/hに達したら、4～5速の微調整で122km/hを維持。今回は、区間内で一定スピードを保つという運行スタイルをオススメする。これは、次の区間での高速運転に備えたもの。今までどおり加減速による調整にチャレンジする場合は、減速→加速というように後半での加速を考えよう。



刈羽野 ▼ 神宮寺

【中級編】❶刈羽野駅通過と同時に加速開始→❷120km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間も走行中に注意すべきことはない。ただし、すでに6駅も通過しているために誤差ゼロという可能性も低いだろう。次の神宮寺駅が最後の定通のチャンスとなるので、距離表示とダイヤの両方を見比べながら、駅構内進入時に微調整すること。

【特級編】❶刈羽野駅通過と同時に加速開始→❷132km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。長距離区間のわりには時間制限が厳しく、全区間内でもっとも高速運転を求められる。また、神宮寺駅構内に進入した時点で125km/hを超えていると減速は間に合わない。ダイヤが遅れたからといって、132km/h以上の加速は控えよう。

神宮寺 ▼ 大曲

【中級編】❶惰性走行継続→❷「制限100km/h」でブレーキをかけて100km/hへ→❸残り650m地点でブレーキをかけて55km/hへ→❹残り150m地点でブレーキをかけて25km/hへ→❺残り30m地点でブレーキをかけて8～6km/hの低速運転へ→❻停車。上記のタイミングを参考に0m停車を目指せ！

【特級編】❶神宮寺駅通過と同時にレベル8ブレーキで100km/hへ→❷残り600m地点でブレーキをかけて50km/hへ→❸残り150m地点でブレーキをかけて20km/hへ→❹残り30m地点でブレーキをかけて10～8km/hの低速運転へ→❺停車。停車に関しては、左のページの「1」を参照。ただし、特級編ではレベル8ブレーキで停車すると乗客が文句を言う。停車ブレーキは、レベル7以下に抑えること。



まんが／熊本県　こけ猿さん

キャプテン・ラヴ

●発売日／99年3月11日●価格／¥5,800
●メーカー／東芝EMI
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

愛は1人の女にそそげ!『キャプテン・ラヴ』の恋愛システム!

一風変わった独自のノリが、システムにも反映されているこのソフト。全9話を通じてのヒロインである永堀愛美に加えて、各話で登場する準ヒロインが8人、計9人の女の子が登場する。このゲームにおける愛情度とは、全員に存在するものではなく、各話で愛美と、それに対抗する準ヒロインのどちらに好かれているかを表した数値のこと。これによって、次の話に進む（愛美の愛情度が高い）か、その話で終わる（準ヒロインとのエンディング）かが決定されるぞ。愛美狙いの場合は、彼女以外の女の子を全員、最終話まで振っていかねばならないのだ。



◀愛と正義の仮面のヒーロー、キャプテン・ラヴの勇姿!!

◉意外に厳しいゲームシステムを考察

各話の愛情度は、会話中の選択肢でどれを選んだかによって変化する。基本的には、愛美寄りの回答をした割合が51%以上の場合は次の話に進み、準ヒロイン寄りの回答が51%以上なら、その話で終了（準ヒロインとのエンディング）する。もっともシナリオの展開によっては、この結果を無視してストーリーが分岐してしまうこともあり、どっちつかずの対応を重ねてきた場合、いきなりバッドエンドになることも……。一度相手を決めたら、それ以外の子は容赦なく切り捨てていこう。また、選択を誤ると即ゲームオーバーになる、致命的な選択肢も存在するので、特に終盤の選択は慎重に…。



◀愛美と結ばれるまでの道は険しい。キミは美少女の涙×8に耐えられるか!?



◀準ヒロインとのエンディングも、感動するものばかり。モテる男はつらい!?

超便利なデバックモードを紹介!!

「キャプテン・ラヴ」を起ち上げて、①「東芝EMI」のロゴムービーが出ている間に、L1+R1+◎ボタンを同時押し。②「リッツ」のロゴムービーが出ている間に、L2+R2+✚下+◎ボタンを同時押し。①②が成功するとデバックモードになり、コマンド画面で「次へ」を選んだ後に、ステージとシナリオを自由に選択できる。イベントを見るのに超便利だぞ!



◀ただし愛情度などの条件を無視しているので、正常にプレイできないことも。

◉全9話を楽しむために…「ボーナスシナリオ」3話の出現条件を公開

全9話のうち、3・5・7話の3本はボーナスシナリオなので、一定の条件を満たさなければプレイすることができない。ポイントとなるのは、セーブポイントにおいてときどき選べる「フリーイベント」。特に説明もなく、単に散歩する場所を選ぶだけなので、普通は適当に選んでしまいがちだが、実はここでの選択が後で重要になってくるぞ。くわしい条件を完全公開するので、さっそくチェックしよう。



◀行き先は、1度につき1カ所しか選択できないので、慎重に決めよう!!

また、条件以外の場所でも、楽しいミニイベントが発生するので、セーブしてからいろいろ試してみよう。

ボーナスシナリオへの移行条件

3話	5話	7話
1・2話中に発生するフリーイベントで、「喫茶店」を3回選び、4回目に発生する選択肢で「このまま待ってる」もしくは「勝手に水をくんできてくつろぐ」を選ぼう。この条件を満たしてから、2話を愛美寄りで終了すれば、3話がスタート。ただし4話以降は、いくら「喫茶店」に通っても無効なので、注意が必要だぞ。	1～4話中に発生するフリーイベントで、「居酒屋」を6回選び、7回目に発生する選択肢で「オレはA定食が食いたいんだ!!」か、「じゃ、それをお願いするよ」を選ぼう。さらに次の選択肢で「おいしかったよ。ありがとう」か、「ウチに来て作ってもらいたいよ」を選べば、4話終了後（愛美寄りで終了）に進めるのだ。	1～6話中に発生するフリーイベントで、「アルバイト紹介所」を9回選び、10回目に発生する選択肢で「それはヒミツです」か、「いませんよ」、もしくは「微妙なところですね」を選ぼう。以上を満たしていれば、6話の後（愛美寄りで終了）に、7話が始まるのだ。ちなみに3・5話で選んだ回数もカウントされるぞ。



◉「ラブラブ党日記」って!?

2～7話、それぞれの終了後に、愛美の愛情度が一定の値（選択肢の愛美寄りの回答が全体の6割以上）に達していれば、ラブラブ党によって囚われの身である愛美と、そのお目付役・ヤマガタくんの、一風変わった日常（?）生活を記した「ラブラブ党日記」（全6話）が楽しめるぞ。愛美の側から見た各話の裏話が、お笑い＋お色気満載のストーリーで展開されるのだ。特に愛美ファンには鼻血ものの、豪華2画面ブチ抜き・悩殺グラフィックは必見だ!!





▲ラブラブ党が誇る、天下のおとぼけコンビに注目!!

ヤマガタくん秘蔵、悩殺愛美フォトの一部を大公開!!



▲なぜ主人公が、のどかに興味を持ったのかと悩む愛美に、ヤマガタくんが示した答えがコレ。ある意味…。



▲お約束の水着サービス。実はヤマガタくんの妄想なのだが、本人はシアワセみたいなので…。

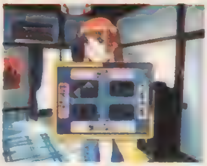


▲裸エプロンと人気を二分する、彼氏のYシャツちょっと大きいね♥姿　むろん、ヤマガタくんの妄想です。

まんが／愛知県　藤林桐馬さん

美少女たちの好みは？ その傾向をチェック!!

会話中の選択は、通常の選択肢に加えて、1つの問いかけに対して積極的ＹＥＳ、消極的ＹＥＳ、積極的ＮＯ、消極的ＮＯ、無回答の５段階から答えが選べる「ファジー選択システム」が存在する。もっとも内容的にはどれも変わらないので、ヒロインの性格や好みを把握しながら選択していけば、特に問題はないはず。各ヒロインの特徴をくわしく紹介していくので、それぞれの傾向に応じた回答をしていこう!!



▲最初は慌てるファジー選択も落ち着いて選べば恐くない。

永堀愛美 〜全話に登場〜

純情可憐でヤキモチ焼きの、正統派ヒロイン。はっきりとした表現を好むので、素直に好意を表現していこう。以下の回答例にも、その傾向は顕著に現れているぞ!!



▲ほかの女の子に鼻の下を伸ばしていると…。

話	質問	回答	[illegible]
1	どうして私の名前を知っているの!?	君のコトは何でも〜	+1
〃	なぜ私の好きな人を知りたいの？	君の事が好きだから。	+2
〃	あなたの前でも、私、頑張ってなくちゃいけないのかな？	オレの前では頑張らなくていいよ。	+1
2	……なあに？何が言いたいの？	これで安心したろ？	+1
4	で？ごちそうになっただけ？	当たり前だろ・怒る	+2

準ヒロインの傾向はこれだ

次に各話の準ヒロインを紹介。基本的に彼女たちは、主人公に対して強引に迫ってくることが多いので、それに合わせていけば、難なく攻略できる。終盤の重要な選択さえ間違えなければ、彼女たちとのハッピーエンドは目前だぞ!!



神原のどか　第2話

内気、というわりには、告白後はかなり積極的に主人公に迫ってくる第２話の準ヒロイン。ロマンチックな恋にあこがれる夢見がちな少女だ。特に難しい所はなく、好意的な選択を選んでいけば問題ないだろう。



上遠野文絵　第3話

喫茶店でウェイトレスをしているクールな女性。失恋の痛手から、すべてに対して無気力になっている。彼女の部屋で誘惑に応じるかどうかは重要なポイント。これに応じていると、最後に愛美を選んでも…。



青野 静果　第4話

母性的な魅力に満ちた、第４話の準ヒロイン。実はラブラブ党の一員で、最後は主人公と戦うことに。重要なのは彼女の正体が判明した後。苦悩している彼女に対して、どう行動するかで結果がわかれるのだ。



泉 世津子　第5話

居酒屋で働いている双子の姉。妹の久美子に対する保護者意識が強く、主人公に好意を持ちつつも、妹のために身を引こうとしている。最初は久美子に優しく接し、要所で世津子への好意をはっきり示せば…!?



泉 久美子　第5話

居酒屋で働いている双子の妹。姉の世津子に対して複雑な感情を抱いており、素直になれないでいる。そんな彼女を理解し、受けとめることが重要。この話は準ヒロインが２人なので、選択には特に注意しよう。



近藤 香織　第6話

愛美の親友であり、同時に主人公への思いを隠し続けてきた彼女が、第６話の準ヒロイン。表面的な言葉にだまされず、はっきりと彼女への好意を示し続けよう。修羅場にひるまず、香織を選ぶ勇気が重要だぞ。



嘉藤 美智　第7話

正真正銘の男子（♂）。主人公に対して、性別を超えた無私の愛情を抱いている。主人公の立場を気にして、身を引いたりするシーンもあるが、重要な一言さえ間違えなければ、難なくハッピーエンド（!?）に。



加賀谷 忍　第8話

落ち着いた雰囲気を漂わせる、大人の女性。ストーリーの核心に位置する存在なのだが…。彼女の真意に反して、最後まで彼女への好意を示し続ければ、結ばれることも可能。最初から忍一筋で選択していこう。

◉もちろんバッドエンドも!!

はじめにも触れたが、このゲームにもバッドエンドが存在する。まず論撃バトルに敗れたとき。ただし、これはその戦闘の最初から何度でもやり直せるので、あきらめずにトライしよう。もう１つは、重要な場面で致命的な選択をしてしまった場合。ヒロインに対して、どっちつかずの対応を重ねてしまった場合もゲームオーバーなので、注意が必要だぞ。



◀調子振るわず、論撃バトルに敗れた場合。

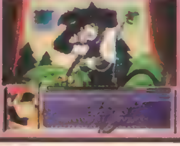


▶優柔不断な態度でプレイしていると…!?



論撃バトルの攻略法

急いで反撃せず、相手のセリフが終わって選択肢が出そろうまで、内容を聞くことがポイント。相手の弱点も、そのセリフからだいたい予想できるぞ。なかには実力行使（殴る・蹴るなど）が有効な相手もいる。



◀彼女の場合は論撃無用。モミモミしているだけで勝てるぞ!!

主要な敵の倒し方をチェック

●ラブ・ティーンズ・イエロー（第2話）…[illegible]

●ラブ・ティーンズ・マルー（第2話）…[illegible]ので、そこを突けば…。

●マッチャー（第3話）…強引なラブ[illegible]、意外にモロい。

●CAT THE TEACHER（第4話）…まともに勝負するのもいいが、胸をモミ続けるだけで勝てるという技が存在する。

●ウサ耳部隊 隊長（第5話）…普通に論撃していては勝てないが、ウサ耳に触ると[illegible]。

●シングル・ハニー（第5話）…ヒロインの久美子が登場したとき、[illegible]

●ラブセイバーズ隊長[illegible]（第7話）…失恋ゆえにラブラブ党に走った悲しい男。[illegible]もそのあたりに。

●カイゼル・ラブ（第9話）…[illegible]が変身した後、ワリと正論を言っていれば勝てる。

●永堀佳美（第9話）…このゲームのラスボスで、愛美の実の[illegible]。その歪んだ愛に気付かせることができれば、勝機も…!?



まんが／群馬県 陸と海さん

東京魔人學園朧綺譚

●発売日 99年4月22日●価格 ¥3,800
●メーカー／アスミック・エースエンタテインメント
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器 MC(3ブロック)、AC(DS対応)

螺旋洞全50問のクリア方法を伝授!!

詰め将棋のような感覚で楽しめる勝利条件付き戦闘モードの「螺旋洞」。50問という膨大な数の問題が用意されたこのモードをクリアすることができずに困っている人も多いはず。そこで、ここでは全問をクリアするための手順やコツを一気に紹介!! すべての問題をクリアすると、オカルト研で見ることができるエピローググラフの操作が可能になるぞ。これを利用すれば、簡単に全キャラのエンディングを見ることができるので、ぜひ挑戦してみよう。



◀✚キーの上下で好感度を□でエンディングのフラグを操作できる。

第1問 最初の問題だけにクリア方法は実に簡単。戦闘が始まったら、京一の向きを右か左に変えて、隣にいる敵を諸手上段で倒す。残りの3体は京一を画面上に3歩移動させて、剣掌・発剄で攻撃すれば倒すことができ、クリアとなるぞ。ただし、少しでも余計な行動をとるとクリア不可能になるので注意。

第2問 この問題はいかに敵をまとめて倒すかがポイント。そのため、使用する技はライトニングボルトと旋風輪に限られる。まず、雨紋を移動させず、その場で正面にいる3体の敵をライトニングボルトで倒そう。あとは、画面下に2歩移動させて、旋風輪で攻撃すれば残る4体の敵も一撃で倒せるぞ。

第3問 まず最初に、如月の飛水十字で正面にいる下忍水を攻撃して、4体の敵を倒す。次に村雨の赤短・舞炎で3体の下忍水を撃破。さらに同じ技で下忍炎を攻撃して、吹き飛ばそう。すると、下忍炎が1カ所に固まるので、如月を1歩前進させてから飛水十字で残りの敵を撃破すればクリアだ。

第4問 藤崎が使える3種類の技は、それぞれ攻撃できる箇所が違う。このことを踏まえて、敵の弱点となる箇所を攻撃できる技を使おう。正面の敵をハングウィップで倒し、1歩前進。右側の敵はローズウィップで、左側の敵はブラッシュウィップで倒せる。残る1体はローズウィップで倒せばOK。

第5問 小蒔を画面下に2歩、左に2歩移動させてターン終了。そのあとは、敵の攻撃範囲に入らないように画面左へと移動させ、1番奥にいる人形を倒せばクリアだ。ちなみに、画面左にいる"斎藤力"という敵は倒すことが可能。倒すとエクスカリバーが手に入る。ただし、クリア不可能になってしまう…。

第6問 まず、美里の智天使の青で小蒔の攻撃力を上げる。そして、小蒔に正面の敵を立ち引きで倒させ、その後ろの2体を火龍で撃破(ターン終了)。同じく火龍で3体の敵を倒したら、美里の力天使の緑で小蒔の防御力を上げる(ターン終了)。あとは、小蒔の体力を回復しつつ、小蒔で最後の1体を倒そう。

第7問 壬生を画面左に移動させ、2体の敵を鬼倒しで撃破。比良坂を右方向へできる限り移動させよう(ターン終了)。次のターンも壬生を鬼倒し→1歩前進→鬼倒し→空牙の順に行動させて敵を倒す。比良坂の歌2で壬生の体力を回復させたらターン終了。残る1体も壬生に倒させてクリアだ。

第8問 醍醐の正面にいる敵を掌底・発剄で、その後ろの泥田坊をミドルキックで攻撃。京一は画面右に1歩前進させ(左向き)、剣掌・発剄で河童を攻撃しよう。そうすると敵が一列に並ぶので、小蒔の通し矢で倒してしまおう。その際、美里に智天使の青を使わせて、小蒔の攻撃力を上げておくこと。

第9問 この問題では、状態変化の技で敵の動きを封じることがクリアのカギ。正面の3体を方陣技で攻撃してから、それぞれの技で撃破(ターン終了)。あとは敵の攻撃範囲に入らないように戦っていけばクリアできるはずだ。画面上側の敵は舞子のニトロで、左側の敵は藤咲と芙蓉に攻撃させよう。

第10問 壬生を2歩前進させて、2体の黒竜を鳳凰双破で倒す。次に水月蹴で炎龍を攻撃して、ノックバックの効果で向きを変えさせよう。そうすることで、如月が炎龍の背後から攻撃できるようになるのだ。あとは、如月を右に1歩移動させ、炎龍を飛水八相で2回攻撃すれば倒すことができるぞ。

第11問 この問題は、何体もいる分身の中から本体を見つけだすことができればクリアしたも同然。実は本体には影があり、分身にはそれがないのだ。それぞれのユニットの足下をよく観察すれば、本体と分身を見極めることができるぞ。本体を見つけだしたら、落虎牙壁で倒そう。

第12問 劉を画面上に3歩、左に1歩移動させて螺旋掌で敵を攻撃。アランは劉の後ろの位置からQuick Drawで敵を倒す。(ターン終了)。劉を画面左に2歩、上に3歩移動させ、アランを5歩前進させる(ターン終了)。左側にいる敵を劉の掌底・発剄で、右側にいる2体をアランのQuick Drawで倒せばクリア。

第13問 醍醐を画面左に2歩移動させ、スピンキックで攻撃。向きを下に変えてターン終了。正面の敵をハードブロウで倒したら、3歩前進させて右向きにしておく(ターン終了)。隣にいる敵をスピンキック→ミドルキックで倒し、2歩前進(ターン終了)。あとは、佐久間を2回攻撃して倒せばクリアだ。

第14問 正面にいる1体をアーリマンの闇の粉で撃破(ターン終了)。1歩前進させて、邪香で攻撃する(ターン終了)。1歩後退させて右側にいるミサキをバックの壺で倒そう(ターン終了)。あとは、敵の攻撃範囲に入らないように状態変化の技を使って戦うこと。なお、玉藻前にはオルムズドの光の粉が効果的。

第15問 美里の主天使の黒でマリィの精神力を上昇させ、正面の5体をマリィで撃破。次に美里を左に1歩、下に1歩移動させ、マリィも1歩前進(ターン終了)。正面の3体をデュミナス・レイで倒し、2人を前進させる(ターン終了)。次のターンで美里を規定の位置に移動させればクリアだ。

第16問 醍醐の正面の黒竜を掌底・発剄で攻撃。ほかの3人を醍醐の周りに移動させる(ターン終了)。醍醐と小蒔で画面上と正面にいる黒竜を倒させ、京一の剣掌・発剄で反魂鬼を攻撃する(ターン終了)。あとは、近寄ってくる敵から順番に倒して、5ターン目まで美里を守り切ればOK。

第17問 鴉天狗の周りにいる不死鳥は防御力が高いので、倒すことは不可能。うかつに近づくとダメージを受けるだけなので、1ターン目はその場で待機させよう(ターン終了)。次のターンで霧島を1歩前進させ、方陣技で攻撃すれば鴉天狗を倒すことができ、クリアとなる。

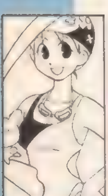
第18問 醍醐を画面中央下にあるタール地帯に移動させ、そこを挟むように凶津を誘い出そう。タール地帯を通過した凶津は行動力がつきるので、そこを狙ってミドルキックで攻撃。凶津をタール地帯の向こう側に吹き飛ばせば、攻撃されることはないのだ。あとは、この繰り返しで倒すことができるぞ。

第19問 ノックバック技のない如月は、道をふさいでいる御霊を倒すことに専念させる。宝玉は黒崎と雨紋の2人でノックバック技を使って、規定の位置まで運ぼう。敵は移動してこないが、隣合った位置にいると攻撃してくる。宝玉を運ぶときにノックバックの効果で人形を倒さないように注意しよう。

第20問 ヒントにポチを利用しようとあるが、何の意味かわからない人も多いはず。実は、ポチに紅井をわざと攻撃させ、ノックバックの効果で標的を倒すことができるのだ。そのためには、標的の直線上にいる敵を黒崎と桃香で一掃しておく必要があるのだ。

第21問 まず、1ターン目はマリィを画面上に1歩、左に7歩移動させて待機(ターン終了)。次にトニーをダンシング・キャットで3回攻撃して倒す(ターン終了)。イワンは逃げ回りながらデュミナス・レイで攻撃しよう。その際、画面左にある侵入不可能な障害物を挟むようにして戦うといいぞ。

第22問 標的以外の敵を倒すと失敗となるので、最初のターンは壬生を画面右に4歩、下に1歩移動させよう(ターン終了)。次に正面の敵を昇龍脚で吹き飛ばし、前進させる(ターン終了)。あとは、標的に近づいて倒すだけ。空牙で2回攻撃すれば難なく倒すことができるぞ。





まんが／三重県 朱見珠さん

第23問 数多くの敵が配置されているが、すべて無視してOK。舞園を画面下に1歩、右に5歩移動させ、霧島はその後ろの位置で待機(ターン終了)。舞園を画面右に3歩、下に2歩移動させ、霧島は右に4歩移動(ターン終了)。あとは、行動力が許す限り前進させ、規定の位置まで移動すればクリア。

第24問 雪乃の正面にいる口裂女が、画面下に1歩移動したら雨紋の落雷閃で攻撃。雨紋のライトバスターで2体並んでいる口裂女と深き者を吹き飛ばす。これで、3体の口裂女が一直線に並ぶので、最後にアランのハードレインで攻撃すればOK。ノックバックの効果で邪霊を倒すことができる。

第25問 正面にいる4体の敵を方陣技で攻撃。これで、そのうちの3体を倒すことができので、残る1体は比良坂の歌3で倒そう(ターン終了)。次のターンで周りに集まった敵のうち、右側と正面の2体を比良坂の歌3で撃破。残った敵はすべて舞園の歌4で攻撃すれば倒すことができるぞ。

第26問 芙蓉は位置をそのままに向きを上に変える。そして、阿師谷の近くにいる式鬼を雅三段で攻撃。その式神と村雨の正面にいる式鴉を猪鹿蝶・紫雷で攻撃しよう。すると、式鴉が阿師谷の正面に吹き飛ばされるので、再び芙蓉の雅三段で攻撃すればOK。ノックバックの効果で阿師谷を倒せるぞ。

第27問 まず、醍醐を画面右に2歩、上に3歩移動させて待機。小蒔は醍醐の3歩後ろに移動させる(ターン終了)。醍醐は右側の道を前進させ、小蒔は上に3歩の位置で待機(ターン終了)。あとは、炎龍の正面に立たないように2人を進ませ、一番奥にいる竜使いを倒してしまおう。

第28問 敵は無視して劉を雛乃のもとへ移動させる。雛乃の周りにいる敵を掌底・発剄などの技で撃破し、雛乃のマヒ状態を活剄で回復しよう。こうなれば、クリアは簡単。ターン制限がないので、敵を1体ずつ慎重に倒していこう。そして、敵を全滅させたら、雛乃を規定の位置まで移動させてクリアだ。

第29問 雨紋は1歩前進させて轟雷旋風輪、雪乃は2歩前進させ、落雷閃で攻撃。これで正面にいる2体の清姫を倒せる。その後、雨紋は左、雪乃は右を向かせてターン終了。雨紋の水月突きで蚊を1体ずつ攻撃し、雪乃は落雷閃でダメージを与える。そして、最後に方陣技でトドメを刺せばOK。

第30問 各所にいる人形は倒せないので、地天斬と瀧遡刃で吹き飛ばし、道を切り開く。そして、如月を敵の攻撃範囲に入らないように移動させ、飛水十字などの水属性の技で人魂を倒そう。4隅にいる人魂をすべてこのパターンで倒せば、規定のターン数でクリアできるぞ。

第31問 まずは、舞子と裏密を敵の攻撃範囲に入らないように画面上へ移動させよう(ターン終了)。そして、敵が近寄ってきたところで方陣技を発動。これで、正面の敵は呪詛状態となる。残りの敵は舞子のナースブレイとニトロ、裏密の魔石の呪などを使って、手近な敵からどんどん倒していこう。

第32問 壬生を2ターン目までに右端にいる少年の真上に移動させ、正面の刺客を空牙で撃破(ターン終了)。そのまま2歩前進させ、次のターンで左上の刺客を風牙で2回攻撃する(ターン終了)。マップ中央の会社員に変装した敵は背後から攻撃して倒し、残る1体を空牙で倒せば見事クリアだ。

第33問 鷹翼打ちで左右の敵を倒して、2歩前進。隣り合った敵を華厳踵で攻撃すれば、ノックバックの効果でその後ろの敵も倒せるぞ。ドッペルゲンガーには不動練気法を使わせて、攻撃力を上昇させよう。あとは、さっきとおなじように画面上の敵を華厳踵で攻撃すれば、敵をまとめて倒すことができる。

第34問 兵主部と反魂鬼を1セットと考え、ノックバック技で2体同時に倒すのがポイント。先に雪乃で兵主部を攻撃し、雛乃の五月雨射ちでトドメを刺す。それと同時にノックバックの効果で反魂鬼も倒そう。兵主部と反魂鬼をすべて倒したら、残る牛鬼は方陣技を使って倒してしまおう。

第35問 2体の人魂は方陣技を使わないと倒すことは不可能。まず、村雨を右側の人魂の左隣に移動させる。次に劉の螺旋掌で左側の人魂を攻撃し、村雨の隣まで移動させよう。あとは、御門を移動させ、陰陽霊符陣(御門と村雨)→秘占魔法陣(御門と劉)の順番に方陣技を発動させればOK。

第36問 ここはノックバックの効果を応用した問題。最初に舞園の歌4で正面にいる大蝙蝠を攻撃して、大蝙蝠を吸血鬼の隣に吹き飛ばす。そのあと、その大蝙蝠の左右に舞園と美里を移動させて、正面に雛乃を待機させよう。そして、雛乃で方陣技を発動させると、吸血鬼を倒すことができるぞ。

第37問 劉の正面にいる鬼を掌底・発剄で攻撃。そのあと、醍醐の正面にいる鬼を掌底・発剄で移動させ、4歩前進させる。吹き飛ばした鬼は劉の掌底・発剄で撃破。京一の前にいる鬼は諸手上段で攻撃し、劉の正面まで移動させる。そして、劉の掌底・発剄で鬼を攻撃し、ノックバックの効果で人魂を撃破。

第38問 正面の3体を中央→右→左の順番に攻撃(ターン終了)。次のターンで3体を撃破。新しく修得した技でナナメ前にいる敵を倒し、1歩前進させてターン終了。次のターンは手近な敵から倒していく(ターン終了)。最後に3体並んだ敵を中央→右の順に倒し、最後の1体をOne Hall Shotで倒せばOK。

第39問 先に、外法師の周りにいる人魂をマリィがデュミナス・レイ→Bull's Eyeで吹き飛ばす。そのあと、全員を敵の攻撃範囲ギリギリの位置で待機させてターン終了。全員を外法師の周りに移動させて(マリィは外法師の背後に移動)、マリィで方陣技を発動させればクリア。

第40問 親衛隊(緑)を倒してアイテムを入手(ターン終了)。そのアイテムを使って親衛隊を茶→青・青→赤の順番に倒し、蚊鼠もアイテムで撃破。あとは、紅井に大蝙蝠を倒させ、太清神丹を入手したら桃香に使って体力を回復させる。そして、桃香のマヒ状態を犀角丸で回復し、方陣技で標的を撃破しよう。

第41問 1ターン目は画面下に2歩、右に1歩の位置で待機(ターン終了)。そのあとは、敵の攻撃範囲に入らないように移動させ、比良坂を標的のいる場所まで導こう。標的の近くにいる人形は歌3で倒せるぞ。これで道を切り開き、奥にいる標的を歌3で攻撃すればクリアとなる。

第42問 京一を1歩前進させ、醍醐の隣にいる敵をミドルキックで攻撃。次に醍醐を画面下に1歩、左に1歩移動させる。そして、京一のナナメ前にいる敵を諸手上段で倒そう。さらに、京一の前方にいる敵を諸手上段で攻撃。最後に一列に並んだ敵を醍醐の掌底・発剄で一掃すればOK。

第43問 まずは、芙蓉を画面右にいる敵の近くまで移動させる。芙蓉は敵の攻撃を跳ね返せるので、これで右側の3体を倒せるぞ。下の方にいる3体は溶岩の中に誘い出して、そのダメージで倒そう。御門を溶岩の手前で待機させれば、敵が溶岩の中に移動して、自滅してくれるのだ。

第44問 壬生の正面にいる馬拌を風牙で2回、空牙で1回攻撃して撃破。紫暮を2歩前進させ、掌底・発剄で攻撃しよう。次にドッペルゲンガーを右に2歩移動させたらターン終了。ドッペルゲンガーの掌底・発剄で2体の亡者を倒し、人魂は方陣技で倒そう。その際、方陣技は壬生で発動させること。

第45問 美里を画面中央、アランを画面上に移動。マリィは美里の左側に待機させよう(ターン終了)。続いてアランのFreeze Shotで2体の炎竜を倒し、マリィのデュミナス・レイで氷竜を撃破。あとは、黒竜を誘い出して、美里のジハードでダメージを与え、マリィとアランでトドメを刺そう。

第46問 醍醐のミドルキックで中忍(青)を攻撃。ノックバックの効果で小蒔がダメージを受けるので、美里の癒しの光で回復させる。これで、美里がレベルアップしてジハードを修得。次に京一の正面の敵を諸手上段で攻撃する。あとは、中忍(黄)を中心に方陣技を発動させ、ジハードで攻撃すればクリア。

第47問 京一は画面上に5歩、左に2歩移動。劉は上に4歩、左に1歩移動させ、霧島は京一の左隣で待機させる。次のターンで剣掌・鬼剄で吸血鬼と鬼女を倒し、劉の脇陰当身で鬼を倒そう。そして、3人を蚊の隣に移動させて、阿修羅活殺陣と真・阿修羅活殺陣を発動させれば蚊を倒せるぞ。

第48問 画面左の黒竜を左側から京一の諸手上段で攻撃。壬生を2歩前進させて龍落踵で倒そう。残りの3体は如月と村雨で撃破(ターン終了)。4人を兵主部の攻撃範囲ギリギリの位置で待機させ、次のターンで中央の兵主部を倒す(ターン終了)。残りの兵主部も倒したら、蚊は無視して麒麟を方陣技で撃破。

第49問 紅井は画面下に2歩、左に1歩移動。桃香は左に1歩移動し、黒崎は紅井の隣で待機(ターン終了)。アランを毒蛙将軍の背後に配置。ほかの3人を毒蛙将軍の隣に移動させて方陣技を発動させる。地獄元帥は紅井を使って誘い出し、方陣技で撃破。あとは、援軍を配置し、死体博士を方陣技で倒そう。

第50問 小蒔は右側の風狸、雪乃は右側の雷獣、雛乃は左側の吸血鬼を倒す(ターン終了)。小蒔の周りに集まった3体を、小蒔と雛乃で倒し、雪乃は正面の敵を倒して、雛乃の隣まで前進。雛乃にアイテムを使わせて雪乃の体力を回復させる。あとは、雪乃に雷獣、小蒔に風狸を倒させ、蠢く者は方陣技で撃破。





まんが／東京都　樹木Sさん

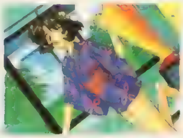
マリオネットカンパニー

マリオネットカンパニー

●発売日／'99年5月20日●価格 ¥6,800
●メーカー／マイクロキャビン
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

イベントの発生条件＆スケジュールを完全公開!!

マリオネットと呼ばれるアンドロイドを、人間らしく育てていくこのゲーム。今回の付録では、ゲーム中に発生する全イベントスケジュールを紹介しよう。



◀イベントはどれも必見の内容なので、逃さず見よう。

「KIZUNA値」はこうやって稼ごう

マリオネットが、どれだけ人間に近いかを表す「KIZUNA値」。イベントの発生条件にもなるこのパラメータは、基本的に以下の3つの方法で上昇していくのだ。

POINT1 会話を交わす

自宅でコミュニケーションを交わすことが、KIZUNA値アップの基本行動。ほとんどの話題が有効だが、同じ会話を何回もしても効果がないので注意しよう。

POINT2 休日は一緒にお出かけ

休日、最初の外出のときにマリオネットを同行させるとKIZUNA値がアップ、逆に留守番させるとダウンするぞ。休日は、外でのイベントも起きやすいので要チェックだ。

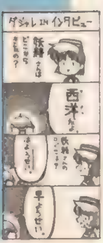
POINT3 CPUの交換も忘れずに

CPUは、KIZUNA値の上限を決める重要なパーツ。どんなにがんばっても上限以上は増えないので、KIZUNA値が上限に近いときは、早めにランクの高いCPUに交換しよう。

全イベントスケジュールリスト

月	イベント	発生期間	場所	曜日	時間	発生条件・備考
10月	1 トイレでびっくり	10／1～10／26	トイレ	平日	夕方	コ:「食べ物」、K:少
	② トイレで2度びっくり	10／1～11／2	トイレ	平日	夕方	コ:「トイレ」、EV:①、K:少
	③ これなぁに？	10／6～10／28	自室	休日	昼	コ:「美」、K:少
	④ 記念写真1	10／6～10／28	光沙駅前	休日	昼	K:低、初めてマリオネットと光沙に来た、同伴
	5 緑のシュプール	10／6～10／28	スキー場	休日	昼	ア:「インストラクター」成功、同伴
	⑥ ガスコンロでドリフ状態	10／6～11／25	キッチン	休日	昼	ア:「お使い 買い物」失敗、K:低
	7 はじめてのペアルック	10／6～11／25	居間	休日	昼	コ:「マスターの名前」、「ペアルック」、K:低
	⑧ 鳥の楽園	10／6～11／25	森林公園	休日	昼	ア:「野鳥生息数調査」成功、同伴
	9 ゴミ収集場での井戸端会議	10／6～12／9	公民館	休日	朝～昼	K:低、同伴
	⑩ マリオネットからの手紙1	10／8～10／31	自宅前	平日	昼	コ:「例えば…」、ゆうき邸・自宅前以外を同伴で訪問
	⑪ マリオネットからの手紙2	10／9～10／31	自宅前	平日	昼	EV:10、10で訪れた場所以外を同伴で訪問
	⑫ 遊園地でデート～虹を見たかい	10／13～11／11	遊園地	休日	昼	コ:「友情」、同伴
	13 出会い	10／15～11／22	富士見駅	平日	夕方	K:低、直接帰宅する
	14 新聞屋さんいらっしゃい	10／15～12／14	玄関	平日	夕方	コ:「食べ物」→「甘いもの」
	15 星座	10／20～11／25	図書館	休日	昼～夕方	K:低、同伴
	⑯ 路傍の花	10／20～12／2	自宅周辺道路	休日	昼	ア:「絵本朗読」成功、K:低、同伴
	17 思い出のぶらんこ	10／20～12／2	光沙公園前	休日	昼	K:低、同伴、発生率50%
	⑱ 迷子	10／20～12／9	遊園地	休日	昼	ア:「託児サービス」成功、K:低、同伴
	19 悪い噂	10／22～11／22	富士見駅	平日	夕方	EV:13で声をかけている、直接帰宅する
	⑳ 出迎え（裸エプロン編）	10／22～3／29	玄関	平日	夕方	K:高、出迎え（抱きつかれる）が20回以上発生
	21 おかえりのチュウ	10／22～3／29	玄関	平日	夕方	K:高、EV:20が2回発生
	㉒ 入浴指導	10／26～3／26	風呂	―	夕方	K:低、毎月26日（曜日は無関係）に発生
	23 そっとつないだ手のぬくもり	10／27～11／25	海岸	休日	昼	コ:「体」、同伴
	㉔ これなあに？	10／29～11／30	キッチン	平日	夕方	コ:「食べ物」→「辛いもの」、K:低
	25 遊びにいこっ!（ライブ編）	10／27～12／2	居間	休日	昼	EV:14で「コンサートに誘う」を選択
	㉖ 日没を一緒に見る	10／27～12／2	スキー場	休日	夕方	コ:「成長」、同伴
	27 少女小説に憧れ	10／27～12／9	図書館	休日	昼～夕方	コ:「ゆうき」、同伴
	㉘ 空のお散歩	10／27～12／9	スキー場	休日	昼	EV:⑧、ア:「チラシ配り」成功、同伴
	㉙ 噂の真相	10／29～11／22	富士見駅	平日	夕方	EV:⑲、K:低、直接帰宅する
	㉚ わざとじゃないよ	10／29～11／30	風呂	平日	夕方～	EV:㉒、コ:「体」、K:少
	㉛ うれしはずかし交換日記	10／29～12／7	自室	平日	夕方	コ:「人生」、K:低
	㉜ 尾行1	10／29～12／7	自宅周辺道路	平日	夕方	EV:㉘、直接帰宅する
11月	33 海辺のお散歩	11／3～11／25	海岸	休日	昼	コ:「天気」、同伴
	34 星を見る人	11／3～12／16	星空広場	休日	夕方～	EV:15、同伴
	35 金色の水族館	11／3～12／16	水族館	休日	昼	ア:「水族館」成功、K:低、同伴
	㊱ 髪の色	11／5～12／28	居間	平日	夕方	コ:「美」→「見た目」、K:低、ヘアカラーを所持、交換後
	㊲ トライアングルラブ	11／5～12／7	自宅前	平日	夕方	EV:32、直接帰宅する
	㊳ 浴衣も似合う彼女～夜店見物	11／10～12／28	居間	休日	夕方	EV:37
	㊴ パレード	11／10～12／9	光沙駅前	休日	昼	K:低、同伴、1度以上光沙に来ている
	㊵ ピクニック	11／10～12／9	森林公園	休日	昼	K:低、同伴、「感覚基板ふたば」以上の性能のパーツを装備
	㊶ アクセサリー購入	11／12～12／14	こねこ	平日	夕方	EV:38で「買わない」を選択
	㊷ アクセサリーのプレゼント	11／12～12／21	ラボ	平日	夕方～	EV:41でアクセサリーを買う、K:中
	43 嫉妬1・2	11／12～2／15	玄関	平日	夕方	EV:37、20:00以前に帰宅する
	44 邪推1・2	11／12～2／15	玄関	平日	夜	EV:㊲、22:00以降に帰宅する
	45 星に願いを1	11／17～12／16	星空広場	休日	夜	EV:㉞、ア:「手話ボランティア」成功、同伴
	㊻ 町内会の旅行	11／17～1／13	遊園地	休日	昼	EV:⑨、同伴
	47 思い出のオルゴール	11／19～12／14	居間	平日	夕方～	コ:「機械」、K:低
	㊽ あの人…	11／23～12／23	自室	休日	夕方～	コ:「言葉」、K:低
	49 お母ちゃんからの電話	11／23～12／23	自室	休日	夕方～	EV:47
	㊿ 星に願いを2	11／23～12／23	星空広場	休日	夕方～	EV:㊲、㊺、同伴
12月	51 海辺の散歩（風のささやき編（笑））	12／1～12／31	海岸	休日	昼	コ:「空気」、同伴
	52 水着を忘れたマーメイド（笑）	12／1～12／31	海岸	休日	昼	コ:「服装」、同伴
	53 手をつなぐ	12／1～12／31	遊園地	休日	昼	コ:「時間」→「無駄」→「入っていますか？」→「いいえ」、同伴
	54 ペアの歯ブラシ	12／1～1／13	風呂	休日	夕方	コ:「好き」、K:中
	55 鳥のように	12／1～1／13	スキー場	休日	昼	EV:8、同伴、「主格電脳ラカン」以上の性能のパーツを装備





まんが 静岡県 ごとちさん

マリオネットカンパニー

※発生条件・備考欄のEVはイベント、アはアルバイト、コはコミニュケーション、KはKIZUNA値を表します。また、KIZUNA値は、少(〜14)、低(15〜44)、中(45〜79)、高(80〜)が目安となります。また、同伴とは休日の外出のときにマリオネットと一緒に出かけることを指します。

	イベント	発生期間	場所	曜日	時間	発生条件・備考
12月	56 ラブレター1	12/1〜1/20	自室	休日	夕方	EV:46、コ:「自分の名前」、K:中
	57 手相を見てさしあげましょう	12/3〜1/25	居間	平日	夕方	コ:「言葉」、K:中
	58 物体X	12/1〜1/3	キッチン	休日	昼	コ:「食べ物」で「ゲテモノ」を3回選択、K:低
	59 恋が終わってしまったの	12/1〜1/6	水族館	休日	昼	EV:36、コ:「ココロ」、同伴
	60 スタミナばっちり	12/1〜2/24	キッチン	休日	昼	コ:「食べ物」で「自炊」を3回選択、K:中
	61 黒コゲ	12/1〜2/24	キッチン	休日	昼	コ:「食べ物」で「人の手料理」を3回選択、K:中
	62 白い牢獄	12/3〜12/21	病院	平日	夕方	EV:13で「声をかけない」を選択、19:30まで
	63 宣戦布告	12/8〜12/23	富士見駅	休日	夕方	EV:37、同伴
	64 知らないヒト	12/8〜1/13	居間	休日	夕方	EV:48
	65 思い出のすべりだい	12/8〜1/15	光沙公園前	休日	昼	K:低、同伴、発生率50%
	66 ラブレター2	12/8〜1/20	自室	休日	昼	EV:56、コ:「機械」
	67 森林公園でチャーミーグリーン	12/8〜1/27	森林公園	休日	昼	コ:「自分の過去と未来」、同伴
	68 真穂2回目	12/10〜12/28	病院	平日	夕方	EV:62で「いいえ」を選択、19:30まで
	69 占い	12/10〜2/15	居間	平日	夕方	EV:37、コ:「ココロ」、K:中
	70 お背中お流しします	12/17〜2/1	風呂	平日	夕方〜	EV:22、コ:「マリオネットとは」、K:中
	71 私を海に連れてって	12/17〜2/8	病院	平日	夕方	EV:68、19:30まで
	72 真穂と海に来た	12/18〜2/9	病院	平日	夕方	EV:71で「連れていく」を選択、18:59までに病院に着く
	73 治っていく真穂・1〜10	12/18〜3/29	病院	平日	昼〜夕方	EV:72、19:30までに病院に着く、計10回発生
	74 またまたまたまたライバル登場	12/22〜1/27	遊園地	休日	昼	EV:37、同伴
	75 ラブレターを書く	12/22〜2/17	自室	休日	夜	EV:66で「ラブレターを書く」を選択
	76 手紙を書く	12/22〜2/17	自室	休日	夜	EV:66で「手紙を書く」を選択
	77 新星発見	12/22〜2/3	星空広場	休日	夕方〜	EV:34、K:中、同伴、「ズームアイ」装備
	78 あら、ごめんなさい	12/24〜2/1	風呂	平日	夕方	EV:22、コ:「時間」・「無駄」・「はい」
	79 昔の彼女とマリオネット	12/24〜2/1	富士見駅	平日	夕方	EV:84、直接帰宅する
	80 寝顔は子供みたい	12/24〜2/8	自室	平日	夜	コ:「職業」、K:中、居間で「寝る」を選択
	81 ふたりきりのクリスマス	12/25	居間	—	夕方	EV:13で「声をかけない」を選択、K:高、19:00までに帰宅
	82 クリスマルキャロルに乗って〜	12/25	居間	—	夕方〜	EV:37、81が発生していないこと
	83 病院でクリスマス	12/25	病院	—	夕方	EV:72、19:59までに病院に着く
1月	84 海辺の散歩(風のいたずら編)	1/1〜1/27	海岸	休日	昼	コ:「天気」、同伴
	85 遠い潮騒	1/1〜1/27	海岸	休日	昼	コ:「女の子」→「個性優先」、同伴
	86 日の出を一緒に見る	1/1〜2/11	スキー場	休日	昼	コ:「趣味」、同伴、12:00まで
	87 治っていく真穂・11〜	1/4〜3/29	病院	平日	昼〜夕方	EV:73を10回見る、19:59までに病院に着く
	88 恋愛小説に憧れ	1/5〜2/3	図書館	休日	昼〜夕方	コ:「嫉妬」、同伴
	89 ドナーが見つからず	1/16〜3/29	病院	平日	昼〜夕方	EV:71で「甘えるな」を選択
	90 お母ちゃん来訪	1/19〜2/11	玄関	休日	昼	EV:49
	91 トライアングルキッチン	1/19〜2/11	キッチン	休日	昼	EV:37、11:00〜13:00の間に発生
	92 ヒーロー2	1/19〜2/24	富士見駅	休日	昼	EV:77、同伴
	93 思い出のシーソー	1/19〜3/3	光沙公園前	休日	昼	K:低、同伴、発生率50%
	94 あいあいがさ	1/26〜3/10	光沙電気街	休日	昼〜夕方	コ:「天気」・「雨」、K:高、同伴
2月	95 はじめての誕生日	2/1	居間	—	夕方〜	コ:「誕生日」、K:高
	96 ハッピーバースデー	2/1	自室	—	夕方〜	コ:「誕生日」を選ばない、K:〜低
	97 バースデイプレゼント	2/1	自室	—	夕方〜	コ:「誕生日」を選ばない、K:中
	98 あいあいがさを邪魔するライバル	2/2〜2/17	光沙電気街	休日	昼〜夕方	EV:37、同伴
	99 人魚姫にあこがれて	2/2〜2/24	図書館	休日	昼〜夕方	コ:「女の子らしさ」、同伴
	100 記念写真2	2/2〜2/24	光沙駅前	休日	昼	EV:4、K:高、同伴
	101 海辺でデート	2/2〜2/24	海岸	休日	昼	コ「天気」・「晴れ」、K:高、同伴
	102 生まれいずる悩み	2/2〜3/17	処分場	休日	昼	ア:「処分場」成功、K:高、同伴
	103 満漢全席	2/2〜3/31	キッチン	休日	昼	コ:「食べ物」・「外食」を3回選択、K:中
	104 満開の桜吹雪の下	2/2〜3/31	森林公園	休日	昼	コ:「自分の過去と未来」、同伴
	105 幸せな重み	2/4〜3/29	居間	平日	夕方	コ:「機械」、K:高、19:00〜22:00の間に発生
	106 海岸にもライバル登場	2/9〜2/24	海岸	休日	昼〜夕方	EV:37、同伴
	107 わずか100グラム	2/9〜3/17	森林公園	休日	昼	EV:102、K:中、同伴、「微振動増幅集音」以上の性能のパーツ装備
	108 事故	2/9〜3/17	自宅周辺道路	休日	昼	EV:102、ア:「道路工事」成功、同伴
	109 新聞屋さん強制排除	2/12〜3/22	玄関	平日	夕方	ア:「ヒーローショー」成功
	110 初めての手作りチョコ	2/14	居間	—	夕方	K:中
	111 不揃いのチョコレート	2/14	居間	—	夕方	K:低
	112 ライバルからチョコレート〜	2/14	居間	—	夕方〜	EV:37を発生させ、110、111を発生させる、K:低
	113 病院でバレンタイン	2/14	病院	—	夕方	EV:72、19:59までに病院に着く
	114 究極回路	2/16〜3/10	アルゴ	休日	昼〜夜	コ:「マリオネットとは」、同伴、アルゴに10回訪問
	115 逮捕しちゃったぞ(笑)	2/16〜3/17	自宅周辺道路	休日	昼	EV:108、同伴
	116 遊びにいこっ!(映画編)	2/16〜3/24	居間	休日	昼	EV:103で「映画に誘う」を選択
	117 バースデイプレゼント2	2/18〜3/15	ラボ	平日	夕方〜	EV:112、K:中
	118 尾行2	2/18〜3/15	自宅周辺道路	平日	夕方	EV:[illegible]、直接帰宅する
	119 園子のひっこし	2/18〜3/22	自宅周辺道路	平日	夕方	園子に関係するイベントが7種類以上発生、直接帰宅する
	120 悪夢	2/18〜3/8	ラボ	平日	夜	EV:112、居間で「寝る」を選択
	121 園子後日談	2/21〜3/29	居間	平日	夕方〜	EV:118で「追わない」を選択後、3日以上経過すると発生
	122 襲撃	2/23〜3/17	自宅前	休日	夕方〜	EV:118、同伴
	123 寄り添う二人	2/23〜3/24	海岸	休日	昼	EV:122、同伴
	124 見張り	2/23〜3/24	海岸	休日	昼	ア:「勉強会講師」を2回成功、K:低、同伴
	125 園子と初デート	2/23〜3/24	遊園地	休日	昼	EV:119で「告白」を選択
	126 ペアの食器	2/25〜3/29	キッチン	平日	夕方〜	コ:「今いる場所」、K:高
	127 ご町内のヒーロー	2/23〜3/31	富士見駅	休日	昼	EV:115、同伴
	128 こんにちわ赤ちゃん	2/23〜3/31	森林公園	休日	昼	EV:90、[illegible]、同伴
	129 寝顔にキス	2/25〜3/29	自室	平日	夜	コ:「あいさつ」、K:高、居間で「寝る」を選択
	130 ハイヒールをはいてでかける約束	2/25〜3/29	居間	平日	夕方	EV:[illegible]
3月	131 襲撃(解決編)	3/2〜3/24	アルゴ	休日	昼〜夜	EV:122、同伴
	132 海亀のふか	3/2〜3/24	海岸	休日	昼	EV:124、11:59まで
	133 はじめてのハイヒール	3/2〜3/31	玄関	休日	昼	EV:130で「はい」を選択
	134 ラブレター3	3/2〜3/31	居間	休日	昼	コ:「機械の体」→「落ち着く場所」、K:高
	135 花束購入	3/14	こねこ	—	夕方	EV:110、または111
	136 花束のプレゼント	3/14	ラボ	—	夕方〜	EV:135で花束を買う
	137 病院でホワイトデー	3/14	病院	—	夕方	EV:113、19:59までに病院に着く





まんが　秋田県　榊雷輔さん

カルドセプト
エキスパンション

- 発売日／99年5月1日
- 価格／¥5,800
- メーカー／メディアファクトリー
- ジャンル／TBL
- 対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

全クリーチャーカード&エクストラカードを紹介

「カルドセプト」に勝利するための第一歩は、カードの特性を知りつくし、その能力を生かしたブックを組み立てること。そのために今回は、ブックの基本となる全クリーチャーカードの能力を公開！ また、カードを極めた者だけが手に入れられる、エクストラカードと、その入手条件も明らかになったぞ!!

エクストラカードの入手条件を公開！

◉コレクションできる5種のカード

右の表にあるのが、入手するのに特殊な条件があるエクストラカードだ。ビステア、セレニアはそれぞれ火と地の属性のクリーチャーカードをすべて入手したときに手に入るもの。どちらもHP・STとも80という高い能力を誇り、さらに先制のほか強力な特殊能力を備えている。アイテムカードのイクシア、テレイアも、水、風属性のクリーチャーカードをすべて持つものに与えられる、強力な無効化能力を持つカードだ。さらに、この4種類を含むすべてのカードを持つものに与えられるのが、最強のスペルカード、オムニポーテントで、7つの効果の中から1つを選択することができるのだ。

◉コレクションできないただ1種類のカード

けっしてコレクションに加えることのできない幻のカード、それがバンドルギアだ。このクリーチャーカードは、ともにレアカードのバトルギアα、バトルギアβが合体して誕生するもので、ゲーム中にしか見ることができない。この2枚をブックに組み込んで、どちらかを召喚。さらに戦闘で援護カードとしてもう一方を出すことでバンドルギアが完成するぞ。実際に召喚するときは、先にHPの高いバトルギアβを、土地に配置しておくといいだろう。

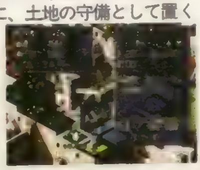
エクストラカードリスト

名前	種類	入手条件
ビステア	クリーチャーカード	火属性のクリーチャーカードをすべて集める
セレニア	クリーチャーカード	地属性のクリーチャーカードをすべて集める
イクシア	アイテムカード	水属性のクリーチャーカードをすべて集める
テレイア	アイテムカード	風属性のクリーチャーカードをすべて集める
オムニポーテント	スペルカード	すべてのカードを集める
バンドルギア	クリーチャーカード	バトルギアα、βを戦闘で合体させる

全クリーチャーカードを大公開！

◉土地との相性に注意

クリーチャーカードを召喚するときにもっとも重要となるのが、土地との相性。特に、土地の守備として置く場合には、土地との属性が合っていないと地形効果の恩恵を受けることができず、土地を守り抜くのが難しくなる。無属性のカードなどでライバルの土地を侵略した場合にも、なるべく早く領地コマンドで属性の合ったクリーチャーを召喚しなおすようにしよう。



▲属性が合っていれば、地形効果を得られるのだ。

◉召喚コスト(魔力)をチェック

ブックを組むときになにより注意しておきたいのが、クリーチャーの召喚コスト。強力なカードをたくさん持っているからといって、そればかり組み込むと、いざというときに召喚する魔力が足りずに、せっかくのクリーチャーも宝の持ち腐れになってしまう。全体のバランスを考え、コストが低く使いやすいものと、切り札となる強力なクリーチャーを混ぜておこう。



▲土地属性などの制限にも注意してブックを組もう。

全クリーチャーカードリスト

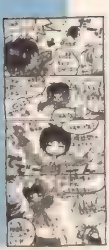
表の見方

クリーチャーカードは属性ごとに分類して、50音順にまとめてある。表中の「ST」は攻撃力、「HP」は体力、「召喚コスト/条件」は土地に配置、侵略のためにクリーチャーを召喚するときに消費する魔力と特殊な条件で、「生贄」は魔力に加えて手札からもう1枚カードを生贄にしなければいけない。また条件が「火属性の土地2」なら、火属性の土地を「2つ以上」占領していなければならないことを示している。また「制限」は[illegible]の土地を表している。また、「ビステア」と「セレニア」はエクストラカードのため、この表からは、はずしてあります。

属性	クリーチャー名	ST	HP	召喚コスト/条件	制限
無属性	アンシーン	20	20	30G	――
	アンバーモス	0	40	50G	――
	イサークイーン	30	40	55G	――
	ウルフ	20	40	25G	――
	クレリック	10	30	65G	――
	ゴブリン	20	30	10G	――
	サイクロプス	50	50	85G	――
	サムライ	50	30	90G	――
	シーフ	20	40	45G	――
	シェイド	40	20	40G	――
	G・クローラー	30	40	50G	――
	G・スネーク	30	20	20G	――
	G・スパイダー	10	30	25G	――
	G・ラット	20	10	5G	――
	スケルトン	30	30	40G	――
	スチームギア	50	50	70G	――

属性	クリーチャー名	ST	HP	召喚コスト/条件	制限
無属性	ゾンビ	20	50	45G	――
	チュパカブラ	20	40	30G＋生贄	――
	ティラノサウルス	50	60	120G＋生贄	――
	デコイ	0	20	40G	――
	ドッペルゲンガー	0	30	40G＋生贄	――
	ドラゴノイド	30	30	60G	――
	ニンジャ	40	40	90G	――
	バーサーカー	40	50	60G	――
	バトルギアα	40	20	70G	――
	バトルギアβ	20	40	75G	――
	バルダンダース	0	30	40G	――
	バンディット	20	20	40G	――
	ファイター	40	40	50G	――
	フートラム	40	40	40G	――
	ホーンカメレオン	20	30	60G	――
	ホブゴブリン	30	40	30G	――





まんが／神奈川県 茗莉さん

属性	クリーチャー名	ST	HP	召喚コスト/条件	制限
無属性	ボージェス	30	40	60G	———
	ミゴール	40	40	100G＋生贄	———
	ミスティエッグ	0	30	40G	———
	リトルグレイ	10	30	55G	———
	ルナティックヘア	20	30	30G	———
	レイス	10	30	55G＋生贄	———
	ワーウルフ	30	30	50G＋生贄	———
火属性	アケローン	10	50	75G＋火属性の土地1＋生贄	水属性の土地不可
	アシュラ	30	50	85G＋火属性の土地1	———
	イフリート	50	40	60G＋火属性の土地1	水属性の土地不可
	ヴァルキリー	20	30	100G＋火属性の土地1	———
	ウィルオウィスプ	20	50	85G	———
	エルダードラゴン	60	80	180G＋火属性の土地3	水属性の土地不可
	オールドウィロウ	20	40	65G＋火属性の土地2	———
	ガスクラウド	30	30	70G	———
	キメラ	20	40	90G＋火属性の土地2	———
	ケットシー	20	30	75G	水属性の土地不可
	ゴーレム	40	40	60G	———
	コボルド	20	30	30G	———
	サラマンダー	40	50	100G＋火属性の土地1	水属性の土地不可
	ジャイアント・F	50	50	125G＋火属性の土地1	———
	ジャガーノート	30	60	100G＋火属性の土地1	水属性の土地不可
	ソーサラー	0	30	60G	———
	ソン＝ギョウジャ	0	30	60G	———
	ドラゴン	50	50	130G＋火属性の土地2	水属性の土地不可
	ドラゴンフライ	30	20	50G	———
	ヘイノビーボー	20	50	60G	———
	バ＝アル	50	50	90G＋火属性の土地1＋生贄	———
	バロウワイト	20	40	90G＋火属性の土地1＋生贄	———
	バンディクート	20	30	75G	———
	ピラーフレイム	0	60	60G	水属性の土地不可
	ファイアドレイク	30	40	75G＋火属性の土地1	———
	フェニックス	30	30	50G	———
	ブラストファイア	10	50	95G＋火属性の土地1	水属性の土地不可
	フレイムウヒル	10	30	35G	———
	フレイムロード	70	70	160G＋火属性の土地2＋生贄	水属性の土地不可
	ヘルハウンド	50	40	80G	———
	ホムンクルス	10	30	35G＋火属性の土地1	水属性の土地不可
	マンティコア	0	50	90G＋火属性の土地2	———
	ミノタウロス	40	40	70G	———
	ラドーン	40	40	95G＋火属性の土地2	水属性の土地不可
水属性	アイスウォール	0	60	60G	火属性の土地不可
	アヌビアス	30	50	85G＋水属性の土地1	火属性の土地不可
	アンダイン	30	30	50G	———
	I・サラマンダー	40	50	100G＋水属性の土地1	火属性の土地不可
	ウィザード	0	30	60G	———
	S・ジャイアン	40	60	140G＋水属性の土地1	———
	カリブディス	0	60	90G＋水属性の土地1	無・火・風属性の土地不可
	キングトータス	10	50	60G	———
	クラーケン	50	60	110G＋水属性の土地2	火属性の土地不可
	クラステ	20	50	95G＋水属性の土地1	———
	ケルピー	30	30	85G＋水属性の土地1	———
	シーモンク	30	40	90G＋水属性の土地1	火属性の土地不可
	ジオファーグ	30	50	105G	———
	G・アメーバ	30	30	70G	———
	G・イール	30	50	95G	———
	シンリュウ	0	30	100G＋水属性の土地2	火属性の土地不可
	ダゴン	60	80	180G＋水属性の土地2＋生贄	火属性の土地不可
	ディープスポーン	10	50	80G	火属性の土地不可
	ニンフ	10	40	75G＋水属性の土地1	火・風属性の土地不可
	ネッシー	20	40	45G＋水属性の土地2	———
	パイレート	10	30	55G	———
	ヒトラ	40	50	105G＋水属性の土地1	———
	ファンガス	20	40	65G	———
	ブラッドプリン	10	10	50G	———
	ベヒーモス	60	60	110G	———
	マーフォーク	20	30	30G	———
	マッドクラウン	10	20	25G＋水属性の土地1＋生贄	———
	ムシナ	30	30	55G	———
	メガロドン	50	50	90G＋水属性の土地1	水属性の土地のみ可
	メデューサ	10	40	70G＋生贄	———
	ライオンメイン	20	50	60G	火・地・風属性の土地不可
	リヴァイアサン	40	50	125G＋水属性の土地2	
	リザードマン	30	30	70G	———

まんが／神奈川県 野村は〜こさん

属性	クリーチャー名	ST	HP	召喚コスト/条件	制限
水属性	リリス	0	40	90G	———
	レモラ	20	40	55G	火・風属性の土地不可
地属性	アルマジロ	20	60	40G	———
	ヴァンパイア	40	40	80G＋地属性の土地2	水・風属性の土地不可
	ウーズ	10	40	70G	———
	ウッドフォーク	20	30	70G	———
	オレメクヘッド	0	30	55G＋生贄	———
	ガーゴイル	30	50	100G＋地属性の土地1	———
	カーバンクル	20	20	50G	———
	グール	40	30	90G＋生贄	———
	グリーンモールド	10	50	65G	———
	ケルベロス	20	40	75G＋地属性の土地1	風属性の土地不可
	コアティ	20	40	60G	———
	コカトリス	20	50	95G＋地属性の土地1	———
	サンドマン	40	30	75G＋地属性の土地1	———
	G・スラッグ	30	50	85G	———
	ストーンウォール	0	60	70G	風属性の土地不可
	ダークエルフ	30	30	75G＋地属性の土地1	———
	ダークマスター	60	80	180G＋地属性の土地2＋生贄	風属性の土地不可
	タイガーピーヘル	20	30	30G	———
	ティー・ダム	20	40	60G	水属性の土地不可
	デスゲイズ	40	40	120G＋地属性の土地2	風属性の土地不可
	トウテツ	30	40	65G＋地属性の土地2	風属性の土地不可
	トキシンフラワー	30	40	80G	———
	ドラゴンゾンビ	40	60	110G＋地属性の土地2	風属性の土地不可
	ドリアード	20	30	75G	風属性の土地不可
	ドルイド	0	30	60G	———
	トロル	40	40	80G	火・風属性の土地不可
	ドワーフ	30	50	75G	———
	ノーム	20	40	70G	———
	バジリスク	30	50	115G＋地属性の土地2	———
	パン	30	30	75G＋地属性の土地1	———
	マミー	30	50	60G	———
	マントラップ	20	60	100G	———
	マンドレイク	10	50	85G＋地属性の土地1	風属性の土地不可
	ワーボア	40	40	70G	———
風属性	イグニスファツイ	1	40	60G＋風属性の土地2＋生贄	火・水属性の土地不可
	ウィルス	10	20	20G＋風属性の土地1	地属性の土地不可
	エイドロン	30	40	50G	———
	エルフ	30	30	85G＋風属性の土地1	———
	グリフォン	50	50	105G	地属性の土地不可
	グレムリン	20	30	70G	———
	クンフーモンク	0	50	90G	———
	ゴースト	30	40	45G	———
	サーヘノクコー	30	40	80G＋風属性の土地1	———
	サキュバス	40	40	70G＋生贄	火・地属性の土地不可
	サンダービーク	50	20	70G＋風属性の土地1	地属性の土地不可
	ジーニー※	40	∞	100G＋風属性の土地2	地属性の土地不可
	シムルグ	40	30	60G	———
	G・バット	20	30	30G	———
	スプライト	20	20	35G	地属性の土地不可
	スペクター	0	30	40G	———
	セイレーン	30	30	100G＋風属性の土地2	———
	デュラハン	0	50	105G＋風属性の土地1＋生贄	———
	ナイト	50	40	110G	———
	ナイトメア	30	40	75G	地属性の土地不可
	ヌエ	40	50	105G＋風属性の土地2	地属性の土地不可
	ハーピー	30	30	70G	———
	パウダーイーター	1	1	20G	———
	パラディン	50	50	145G＋風属性の土地2	地属性の土地不可
	ハリケーン	0	60	70G	地属性の土地不可
	ブッシュブル	0	40	65G	———
	ベールゼブブ	70	70	160G＋風属性の土地2＋生贄	属性の土地不可
	ペガサス	30	20	65G＋風属性の土地1	———
	ホーネット	40	30	70G	———
	ミルメコレオ	30	40	50G	———
	メイジ	0	30	60G	———
	モスマン	20	30	60G＋風属性の土地1	地属性の土地不可
	レベラー	50	60	130G＋風属性の土地2	———
	ロードランナー	20	30	50G	———
	ワイバーン	40	40	110G＋風属性の土地1	地属性の土地不可

※「ジーニー」はＨＰは∞（無限）だが、３回戦うと消滅する。





ウェルトオブ・イストリア

●発売日／99年2月25日●価格／¥5,800
●メーカー／ハドソン
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）

全12種類のエンディングを見るための完全フローチャート

『ウェルトオブ・イストリア』の物語は、ゲーム中に数多く用意された短いエピソード、「シナリオピース」を次々とこなしていくことで進行していく。基本的にシナリオピースは、それぞれ独立したものになっているが、なかにはほかのシナリオピースと話が継続しているものもあり、それらを順に起動（シナリオピースを発生させること）していくと、エンディングを迎えることができる。自由度の高いゲームなだけに、この『イストリア』には12種類ものエンディングが用意されており、それは大別すると3つのパターンにわけられる。1つは「盗賊ギルドマスター」など、職業を極めることが必要になる〝職業系〟エンディングで、全部で3種類。次に「ドラゴンスレイヤー」など、関連するシナリオピースを順番に終了させていくことで見ることができる〝シナリオ系〟エンディングで、全5種類。最後はそのどちらにも関係しない、〝その他〟のエンディングが4種類ということになる。ここからは、〝その他〟を除く8種類のエンディングに到達するためのフローチャートを紹介していこう。表中で「クリア」、「シナリオクリア」とあるのは、そのシナリオピースを最良の形で終わらせること。「エンド」とあるのは事件が未解決で終わるなど、経験値や報酬が少なくなる、あまり望ましくない終了のさせ方。「連続で起動」は、シナリオピース終了後、強制的に次のシナリオピースが起動する設定になっているものだ。各シナリオピースの起動場所については、見つけ出しにくいもの以外は割愛した。町の住人たちと会話することで得られる、「シナリオキー」について尋ねていけば、すぐに見つかることだろう。

ENDING ドラゴンスレイヤー

預かり物
▼ クリア後に連続で起動
死を賭して
▼ クリア後に ファーベルの冒険者ギルドで起動
エルフの賢者
▼ クリア後に宿泊すると起動
親子
▼ クリア後に宿泊すると連続で起動
黒き者
▼ 「フェリアを捜す」を選択する
死黒の騎士
▼ クリア後に連続で起動
一夜の護衛
▼ シナリオクリア
聖なる印
▼ クリア後に連続で起動
ルナ・トゥーム
▼ シナリオクリア
白き御柱
▼ シナリオクリア
ED ドラゴンスレイヤー

闇のシンボル
▼ クリア後に連続で起動 「聖なる印」クリアに必須
闇の祭壇
▼ シナリオクリア（→「聖なる印」へ）

「闇のシンボル」では、スルガドの質問に正しく答えないとクリアが不可能になる。きらい・思う・思わない・思う・望むが正解。「白き御柱」では、3つの移動円を正しく移動しなければならない。右の移動円に入ったあと、中央の円に4回連続で入ること。このエンディングまでのルートでは、強敵との戦闘が何度も待ちかまえている。十分にキャラクターを強化すること。

ENDING 盗賊ギルドマスター

シーブズピック
▼ クリア後、「商人のお供」で、歩く迷宮亭内のレッドと話すと起動
友の形見
▼ クリア後、「エルフの賢者」起動時に、テテの空き家で起動
暗殺者
▼ シナリオクリア
ED 盗賊ギルドマスター

盗賊ギルドへの入会も必要だが、同時に冒険者ギルドにも入会しなければこのエンディングに到達できない。冒険者ギルドで、仕事の依頼をいくつかこなしていかないと、起動しないシナリオピースがあるからだ。

ENDING 夕闇の賢者

夕闇の経典
▼ クリア後、「預かり物」起動時に、エリアスと話すと起動
闇の使徒
▼ クリア後、「エルフの賢者」起動時に、夕闇の神聖魔法をすべて習得して、エリアスと話すと起動
錬金の書
▼ クリア後、「騎士団長の依頼」起動時に、エリアスと話すと起動
知恵を求める者
▼ シナリオクリア
ED 夕闇の賢者

この「夕闇の賢者」ルートに限らず、〝職業系〟エンディングにたどり着くためには、冒険者ギルドへの入会が必要不可欠。夕闇の教会と冒険者ギルド、それぞれから受けた依頼を順にこなしていくため、ファーベル中心に活動することが多くなる。遠くの町へ行くことになる依頼を受けたときは、武器屋などを覗いてくるのを忘れないようにしよう。「知恵を求める者」ではいくつかの謎解きがある。未読の書の答えは、順に、影・光・命が正解。続く巨人との戦闘に勝利するためには、ディスペルマジックを唱えるように。



冒険者ギルドで発生する、時間経過に関係するシナリオを公開

ゲーム中でリアルタイムに流れる時間とは別に、右のシナリオピースを起動させることで、物語全体の時間が進む。これは特定のシナリオピースを起動させるための条件でもある。この右のシナリオピースは、冒険者ギルドの依頼を受けて起動させるぞ。

いいがかり → 最初の依頼 → ラシュアの貴族 → 帰路 → 商人のお供 → ラシュアへ → わがまま貴族 → 対決 → 護衛 → 踊り子 → 預かり物 → 死を賭して → エルフの賢者



まんが／東京都 渡会永二さん

ENDING 紫光の司祭

- 至高の聖印
  - シナリオクリア
- ファーグラント
  - 至高の神聖魔法をすべて習得し、シナリオクリア
- 折れた錫杖
  - シナリオクリア
- 紫光の錫杖
  - クリア後に連続で起動
- 赴任
  - シナリオクリア
- ED 紫光の司祭

冒険者ギルドでは、至高の僧侶限定の依頼というものが発生する。「紫光の司祭」エンディングを見るためには、これらの依頼も同時にこなしていかなければならない。フローチャートのスタートになる「至高の聖印」は、至高の僧侶になれば発生する。ここではワインとマフィンをただで人にあげること。紫光の聖騎士になるには、「紫光の錫杖」をエンドすることに注意。



◀エンディングをあきらめて紫光の聖騎士になれば、強力な装備が

ENDING 下僕
ENDING 新しき魔王
ENDING 新たなる伝承の始まり
ENDING 新たな英雄

“シナリオ系”ルートである魔王エンディングを見るためには、ドラゴンスレイヤールートで紹介している「ルナ・トゥーム」が起動する前に、「騎士団長の依頼」を起動させること。「英霊」では、強力な“伝承の武器”が入手できるので、「いざない」はクリアして終わらせよう。

- わがまま貴族
  - クリア後に連続で起動
- 対決
  - クリアかエンド後、ラシュアの冒険者ギルドで起動
- 護衛
  - クリアから4日後に、ファーベル城城門で起動
- エルフの賢者
  - クリアかエンド後、4時から22時の間にファーベル城城門で起動
- 騎士団長の依頼
  - ここまでに「一夜の護衛」をクリアしていなければ、「騎士団長の依頼」クリア後にラシュアから出ようとすると起動する。「騎士団長の依頼」をエンドしていたときは、逆にラシュアへ入ろうとしたときに起動する。
- 群がる怪物
  - クリアかエンド後、どこかの町に入る
- いざない
  - クリアで「英霊」。エンドは「紅～」に。
- 英霊
  - クリア後、テテとアルネリアル以外の町に入る
- 紅の女豹
  - クリア後に連続で起動 → 魔王ザヴェルグ
  - エンド後3日が経過 → 魔王復活



◀強敵との戦闘が多いルートなので、装備・技術を完璧に。

「魔王ザヴェルグ」か「魔王復活」をクリア、あるいは「紅の女豹」をエンドして3日が経過していれば、魔王の側近3名が登場するシナリオピースが起動する。3名はそれぞれアルネリアル、ヴァルヴォ、ラシュアで待ちかまえており、戦闘に勝利すれば、魔王との戦いに役立つアイテムを入手することができる。このうち、ヴァルヴォで起動する「魔王の左手」は見つけにくいが、一度ヴァルヴォに入り、そのまま西側から出ることで起動させられる。

- 魔王ザヴェルグ
  - 仲間に？？？ → ED 下僕
  - 仲間に？？？ → 真なる魔王 → シナリオクリア → ED 新たなる伝承の始まり

魔王の元に向かうと、引き返すことができなくなる。かといって向かわないと、3日後にはシナリオエンドになってしまうので注意すること。魔王戦直前には、伝承の武器スカーレイティアを入手しておくこと。どちらに進むかは、魔王との会話でどう答えるかによって分岐する。

ED「下僕」を迎えない選択で、「魔王ザヴェルグ」をクリア後、ファーベルに入ると起動する。これ以降はファーベルから外に出られないので注意。アルネリアルで魔王の側近との戦いを回避したプレイヤーは、「真なる魔王」が起動する前であれば、改めて戦いを挑むことができる。

- 魔王復活
  - ファーベルに入る
- 魔王の剣
  - 魔王に？？？ → ED 新しき魔王
  - 魔王に？？？ → ED 新たな英雄

「魔王ザヴェルグ」からの流れと同様に、ここでも一度ファーベルに入ると、外へ出られなくなってしまう。町の住人は、会話しようとすると姿を消してしまうので、まっすぐ魔王のもとへ向かうことになる。魔王に勝利したとしても、その後の選択によって、EDが2通りにわかれる。「新しき魔王」を見るためには、もう一度戦闘することになり、それに必ず勝利しなければならない。「新たな英雄」ルートなら、戦闘は発生しない。



フローチャートに絡まないエンディング

ここでは、シナリオピースの起動に関係しないエンディングを解説する。ちなみに「とこしえの眠り」になると、SPヒストリに記録を残せないぞ。

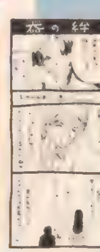
●とこしえの眠り
ありていに言えばゲームオーバー。戦闘で敗北すれば簡単に見ることができる。スタッフロールもない、寂しい終わり方だ。

●結婚
自己紹介できるまで、異性と会話。親しくなったら、占い屋で好きなアイテムを調べてプレゼント。デート中の戦闘に勝利したら、いくつかの依頼をクリアして名を上げよう。エンゲージリングを贈ればプロポーズに。

●罪人
盗賊ギルドに入会して、“盗み”の技能を身につける。町の人から盗みをしまくり、やめるように警告されても続けていれば、投獄されてこのエンディングになる。

●平穏な日々
ゲーム中でリアルタイムに流れるプレイ時間を経過させる。ゲーム内で758日（現実では約728時間）が過ぎ、町に入るか出るかすると、このエンディングが始まる。

まんが／愛知県 しらなぎぜんさん



あすか120%ファイナル
Burning Fest.

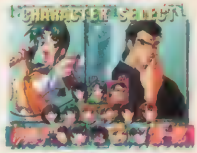
●発売日／'99年5月27日●価格／¥5,800
●メーカー／ファミリーソフト
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2P対戦可

3人の隠しキャラクターの使用条件&必殺技コマンドを公開!!

コンボの壮快感と、魅力的なキャラで人気の対戦ACT『あすか120%』。PSで数えて3作目となるこの『ファイナル』では、従来の11キャラに加えて、扇ヶ谷鉄子、新堂源一郎、古館伊知子の3人が、隠れキャラとして新たに参戦！　今回は、その使用条件とともに、彼らのマニュアルにも載っていない必殺技コマンドと、その性能を紹介していこう。また、有効な攻撃パターン紹介もするので、対戦で役立ててほしい。



◀今回も、数10ヒットは当たりまえ！　怒とうのラッシュは健在なのだ！



▲鉄子をはじめとする3人が、次々に参戦。

扇ヶ谷鉄子

独特の重い動きをどこまで扱えるか？

使用条件
ストーリーモードを、飛鳥or可莉奈を使用して、ノーコンティニュークリアする。

必殺技のほとんどが飛鳥と同じものだが、ケミカルアッパーの代わりに、中段攻撃判定の突進技・インパクトチャージを持つ。飛び道具の遠心破砕拳は、飛鳥よりも出るまでの時間は遅いが、逆に硬直時間は短い。中間距離から遠心破砕拳を撃ち、それを盾にしてダッシュ技で攻めていくのが、有効な戦法となるぞ。ただ、移動&通常技のスピードは遅いので、飛鳥のような猛ラッシュは苦手。1発1発を大切に、つかず離れずの距離で戦っていこう。



◀フェノメノンクラッシュは、出がかりに無敵時間が。使いかたしだいで対空にも。



▲強攻撃・インパクトチャージから空中コンボ!!

必殺技コマンド

必殺技	遠心破砕拳	↓↘→+×or△or○
必殺技	インパクトチャージ	↓↙←+×or△or○
必殺技	フェノメノンクラッシュ	↓↓+×or△or○
必殺技	マッハジャブ	×or△or○連打
最終奥義	遠心連殺拳	↓↘→+○
最終奥義	超フェノメノンクラッシュ	↓↙←+○



◀画竜点睛ヒット後に、追い打ちが可能。もう一度画竜点睛も入るぞ！



▲判定の強いジャンプ強攻撃でガンガン攻めよう。

新堂源一郎

圧倒的な破壊力で猛ラッシュせよ！

使用条件
ストーリーモードを、[illegible]々or恵を使用して、ノーコンティニュークリアする。

源一郎の持つ技は、どれもが高性能。質実剛健は、判定が強く対空技として非常に頼れるし、飛距離は短いがスキの少ない乾坤一擲は固め技としても非常に優秀。さらに、疾風怒涛は連続技に非常に組み込みやすくなっている。しゃがみ強攻撃で浮かせて強で疾風怒涛を入れれば、さらにいろいろ追い打ち技（質実剛健や泰山鳴動など）をつなげていくこともできる。全体的な動きは遅いけれども、ほかのどのキャラをもしのぐ攻撃力は間違いなく最強クラス。

必殺技コマンド

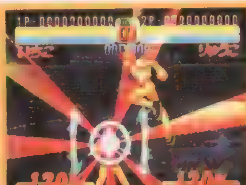
必殺技	乾坤一擲	↓↘→+×or△or○
必殺技	疾風怒涛	↓↙←+×or△or○
必殺技	質実剛健	↓↓+×or△or○
最終奥義	画竜点睛	↓↘→+○
最終奥義	泰山鳴動	↓↙←+○

古館伊知子

リーチの短さを機動力でカバーせよ

使用条件
鉄子と源一郎が出現している状態で、サバイバルモード14人抜きをする。

伊知子も、飛鳥によく似たスタンダードタイプ。若干リーチ面で不安があるが、素早い動きと空中でも出せる突進技・突撃〜で、トリッキーに攻めたてていこう。強烈〜は、無敵時間がまったくないので、対空技としてならともかく、飛鳥や可莉奈のようにガードキャンセル技として使うのは危険だ。また、跳び込み技の判定は強くないが、ジャンプ強攻撃がめくり技として使えるし、ジャンプ中に✚キー下＋強で、急降下攻撃ができるので覚えておこう。



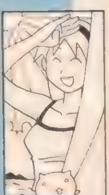
◀最終奥義は使いにくい。無謀〜は、必ず地上の相手に当てること！



▲空中コンボの締めには、突撃〜をどうぞ。

必殺技コマンド

必殺技	熱狂！　パワフルシュート	↓↘→+×or△or○
必殺技	突撃！　インタビューアタック	↓↙←+×or△or○
必殺技	強烈！　ハッスルレポーター	↓↓+×or△or○
最終奥義	恐怖！　パイナップルボンバー	↓↙←+○
最終奥義	無謀！　パニックレポーター	↓↘→+○





　イラスト／猫雪花

まんが／栃木県　翔陣さん

※必殺技コマンドは、すべてキャラが右向きのときのものです。

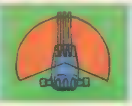
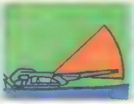
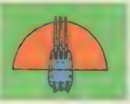
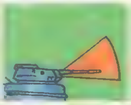
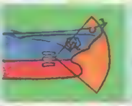
宇宙戦艦ヤマト
遙かなる星イスカンダル

●発売日／99年2月4日●価格／¥6,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(6ブロック)

ゲームクリアに役立つ情報をQ&A方式で大紹介!!

Q1 自動砲撃しないのですが…

A1 自動砲撃コマンドを実行したのに攻撃しないときは、敵が武器の攻撃範囲外にいると思ってまず間違いない。下で主要武器が攻撃できる角度を紹介するので、敵がその角度外にいないかチェックしてみよう。敵が射程距離の外にいたり、弾薬がなかったり、武器が壊れているときも攻撃はしてくれないぞ。

主砲		左右回転 －100度～100度の間		上下回転 0度～45度の間
副砲		左右回転 －90度～90度の間		上下回転 0度～45度の間
艦首宇宙魚雷		左右回転 －45度～45度の間		上下回転 －45度～45度の間

Q2 艦隊戦の基本戦法は?

A2 敵が近づいてきたところを迎撃するのが基本だ。艦首宇宙魚雷、第一主砲、第二主砲、第一副砲を自動砲撃にセットしたら、MOVEコマンドで真下方向に潜り込みつつ艦首を敵艦の方へ向けよう。敵艦に囲まれていても、ヤマトの方が低い位置にいれば攻撃されることはないはず。落ち着いて一艦ずつ撃破していこう。ただし、空母がいるときは追いかけて先に撃沈するのがベスト(艦載機が無限に出てくるため)。戦闘を早く終わらせたい人は、手動砲撃による主砲連射を利用するのもいい。これは「主砲を発射した直後に再びコマンドを入れ直して、強引に連射する」という、卑怯な戦法なのだ。何連射でも繰り返せるのがポイント。

Q3 艦載機の有効活用法は?

A3 艦載機は、こまめに指示を出すことで初めて活躍してくれる。彼らは目標を撃破すると戻ってきてしまうので、ヤマトの近くで旋回していたら新しい指示を出してあげよう。「敵の艦載機を撃破するたびに指示を入れ直すのはめんどう」という人は、敵艦を目標にするといい。敵の耐久力があるだけにコマンドを入れ直さなくても済むはずだ。艦載機が撃墜されてしまったら航行中に真田に生産してもらい、補充しておこう。

Q4 白兵戦時の注意点は?

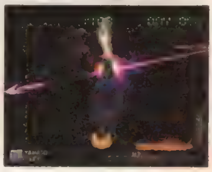
A4 白兵戦に参加したからといって経験値がもらえるわけではない。メインキャラを白兵戦に参加させるメリットはHPの高さだけなので、その点をよく考えて参加メンバーを決めよう。衛生兵や工作兵といった非戦闘員は最前線へ出さず、安全な位置に待機させておくのが基本だ(特に、倒されたキャラを復活させることのできる衛生兵は絶対に生かしておくこと)。そのためにもカーソルの正確な操作方法を覚えることが大切になってくる。レーダーや□ボタンを利用して敵の動きをチェックしたら、タイミングを見て突入しよう。敵が1人でやってくるようなら、待ち伏せするのもいい。なお、個室からそのまま白兵戦に行ったキャラがクリア時に倒されていると、医務室で治療を受けても復活できなくなることがある(HPがフル回復していても佐渡のOKが出ないため医務室から出られない)。注意しよう。

Q5 敵艦に遭遇しない方法は?

A5 敵がヤマトの進行方向に集まる前に、ワープで一気にすり抜けてしまうのがベスト。多くのガミラス艦は小惑星帯まで入ってこないので、積極的に小惑星帯を通っていくのもいいだろう。

Q6 制限時間前に負けた理由は?

A6 時間制限が15分もある白兵戦で、なぜか約40秒でゲームオーバーになってしまうことがある。これはヤマトが撃沈されてしまったために起こる現象だ(実はこのとき白兵戦と艦隊戦が同時に行われている)。白兵戦前の艦隊戦で、ある程度の敵艦を撃沈しておけばこうなることはない。仮に敵艦を落とせなくても、古代か南部を戦闘指揮席につけて自動砲撃をさせたり、真田に艦体修理をさせておくことで、ゲームオーバーになるまでの時間を延ばすことができる。くれぐれも上記のメンバー全員を白兵戦に連れていかないように。



▲セレクトボタンを押して見ると、こんなシーンが!

Q7 出力強制UPができない?

A7 出力強制UP状態で各マップを脱出すると、次のマップからこのコマンドが使えなくなることがある。これを防ぐためにも、マップを脱出する前には出力強制UPが使用可能になっている(＝出力強制UP状態にない)か調べておこう。

全パワーアップアイテムの位置

場所の後の英字は、マップを9つに区分したときのアイテム位置(右図に対応)を示す。

A	B	C
D	E	F
G	H	I

[②外宇宙の苦難] メギドの海Ⓐ：全クルーのHPが全回復／メギドの海Ⓑ：艦載機の防御力が＋10／吹きだまりⒻ：艦体ダメージが30%回復／プロキシマ第一惑星Ⓘ：ヤマトの防御力が＋10 [③銀河系脱出] オリオン・オメガ星系第二惑星Ⓐ：魚雷とミサイルの攻撃力が＋100／大アステロイド帯Ⓐ：艦体ダメージが全回復／大アステロイド帯Ⓘ：全クルーのHPが全回復／大アステロイド帯Ⓘ：魚雷とミサイルの生産MAX数が＋30[④時か命か]大型小惑星Ⓐ：ヤマトの防御力が＋5 [⑥老いた星団] エルダーⅠ第一惑星Ⓖ：主砲と副砲の攻撃力が＋25% [⑦銀河侵攻作戦司令基地] アステロイドの空洞Ⓑ：全クルーのMAXHPが＋10／空洞領域の中心Ⓔ：艦体ダメージが1000回復／アステロイドの空洞Ⓘ：艦載機の攻撃力が＋25% [⑧勇将ドメルとの決着] 宇宙空間Ⓐ：魚雷とミサイルの生産MAX数が＋30(すでに60になっているときは一気に99)／宇宙空間Ⓑ：機銃の攻撃力が＋25%／宇宙空間Ⓒ：主砲と副砲の攻撃力が＋50%／吹きだまりⒹ：ブラックタイガーの生産MAX数が＋3／ヘクター星系第一惑星Ⓘ：医務室の治療速度が上昇 [⑨遙かなる星] アルミナート星系第一惑星Ⓓ：生産速度上昇&全クルーのHPが全回復／サンザー星系のはずれⒻ：ヤマトのHPが2倍／ライネック星系第二惑星Ⓘ：ヤマトの防御力が＋20





まんが／岡山県 ヤマナツさん

サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇

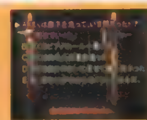
●発売日 99年3月25日●価格 ￥4,800
●メーカー チュンソフト
●ジャンル AVG
●対応周辺機器 MC（3ブロック）、DS（AC非対応）

ピンクのしおりを出すための9つのエンディングを紹介!!

隠しシナリオであるピンクのしおりを出すためには、以下の9つのエンディング（ED）を見ればOK。3度目のプレイまでは、ED1～7の中の3種類のエンディングを見ることができる。この場合、たとえ同じ選択肢を選び続けたとしても、自動的に異なるエンディングになるぞ。そして4度目からはED8と9が追加され、選んだ選択肢によって見ることかできるエンディングも変わってくるのだ。

選択肢について

ある場面で選んだ選択肢により、エンディングはほぼ決まってくる。その場面とは、奈美がナオミと双子である証拠を見せて部屋をとび出したあと。このあたりでセーブして、いろいろな選択肢を試してみるといいぞ。



▲このあたりの選択が重要なポイントだ。

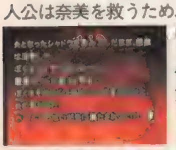
ED1●ヤケドの跡は…

火事が原因で、はなればなれになった双子の姉妹。姉であるナオミは、額に残ったヤケドの跡を奈美のせいにして、恨みをつのらせていくのだが……。このエンディングを見るには、奈美を見失った廊下でどこへ行くのかがポイント。ピアノホールなどへ行くと、このエンディングになる。



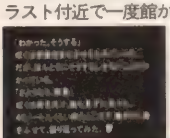
ED2●心にひそむシャドウ1

奈美が養女に出されたあと、ひとり残されたナオミの身に次々と奇妙な現象が起こるようになった。すべては、ナオミの心が生み出してしまったシャドウのしわざなのか？　主人公は奈美を救うため、シャドウとの戦いを決意する。ラスト付近の選択で館に戻ると、このエンディングになる。



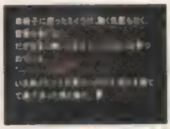
ED3●心にひそむシャドウ2

やはり奈美を救うことはできないのか。主人公はなすすべもなく、館を後にするのだった……。途中までのストーリーの流れは、ED2とまったく同じとなっている。ただし、ラスト付近で一度館から出たあとに、奈美を見捨てるような選択肢を選んでしまうと、このエンディングになる。



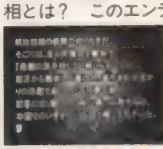
ED4●実らぬ愛の果てに

主人公はいつの間にか白髪の老人の姿になっていた。そしてその姿は、自分の父親とうりふたつ。また、奈美の母は、夫を亡くしたあと、ある男と恋に落ちた。その男こそ、主人公の父親であったのだが……。このエンディングへとつながる選択肢はいろいろとあるので、見るのは簡単だろう。



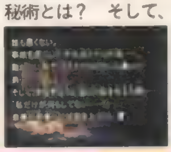
ED5●館にかけられた呪い

館には、双子の子どもたちが親を殺すという呪いがかけられているという。ナオミは「私たちがお母さんを殺したのよ」と奈美に迫るが……。はたして、館にかけられた呪いの真相とは？　このエンディングも、いろいろな選択肢からつながっていくので、簡単に見ることができるだろう。



ED6●18年前の事故

母親が運転する車が起こした事故により、ナオミと奈美たちの弟である直樹は動けない体になってしまった。そんな直樹が、自由になりたいあまりに手を出してしまった悪魔の秘術とは？　そして、ナオミはなぜ奈美を襲うのか……？　このエンディングも、比較的簡単に見られるだろう。



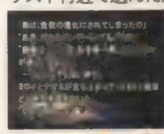
ED7●[illegible]の海

不治の病にかかってしまった直樹は、治らないのならばいっそ自分を殺して楽にしてほしいと、姉のナオミに訴えていた。そしてナオミは、遺言どおり直樹を「ぼくの海」に沈めたと言うのだが……。このエンディングは意外と見づらい。奈美を見失った廊下で、ぬれた足跡を追えばOKだ。



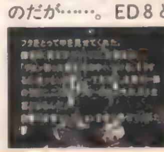
ED8●悲しき食欲

戦時中に食料が足りなくてひもじい思いをした奈美たちの父は、その思いを直樹に向ける。食べ物を口にできずに、父を恨んで食欲の権化となってしまった直樹は……。ただし、ラスト付近で選んだ選択肢によっては、それまでの展開とは関係なく、突然ED9につながってしまうことがある。



ED9●妖怪一家の生首コレクション

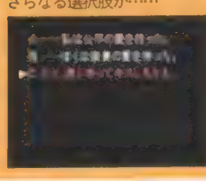
奈美の一家は、父がヨロイ、母がミイラ、弟が怪魚、姉がバンパイヤという、妖怪一家だった。そして彼らは恐るべき方法を用いて、生首のミニチュアをコレクションしていたのだが……。ED8と同じく、進め方によっては、これまでの展開と関係なく、ED8につながってしまうことも。

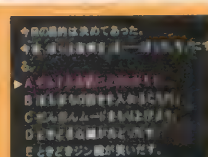


ピンクのしおりが出現すると……

ピンクのしおりが出現した後は、新たな選択肢や展開のほか、新しいエンディングがひとつ追加される。そしてこの新しいエンディングを見ると、多重階層エンディングが出現する。この多重階層エンディングとは、それまでは物語の結末だったところに選択肢が登場し、話に続きができて結末がさらに先に延びる、というもの。また、物語を読み始めるとき、L1を押しながら○ボタンを押すと、メッセージの早送りができるようになるぞ。

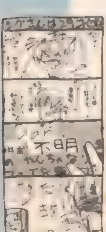
▼エンディングと思いきや、さらなる選択肢が……





▲ちょっとHな選択肢や、怪しげな選択肢が追加されるぞ





まんか 兵庫県 M・MOS子さん

オメガブースト

●発売日　99年4月22日●価格　¥5,800
●メーカー　SCEI
●ジャンル　STG
●MC(1ブロック)、AC(DS対応)

高ランク獲得で自機をパワーアップすればラストゾーンも楽勝だ!!

ゾーンをクリアしたときにB以上のランクを獲得すると、自機のレベルがアップする。自機のレベルが上がると、バルカンの連射力と威力がアップし、攻撃力が大幅に上昇。さらに、ロックオンレーザーのロックオン数も増えるので、ゲームをクリアするためには、すべてのゾーンを高ランク評価でクリアすることが重要になってくる。ここでは、高ランク獲得ためのポイントを紹介するとともに超難関のラストゾーンを徹底攻略。

高ランク獲得のポイント

ランクの評価のポイントは、「ゾーンのクリアタイム」と「敵の撃墜率」が大きく関わっている。高い撃墜率を狙うには、こまめにL1ボタンを押して敵を「SCAN」し、効率よく敵を倒すこと。また、倒さなければ次の敵が出現しないような中ボス戦では、クリアタイム短縮のためにも速攻で決着をつけよう。





◀▲パーツを破壊して一気に大ダメージ。速攻でクリアしよう!!

ラストゾーン攻略!!　3段階に変化するボスに勝利するには!?

アルファ・コア第1形態●バルカンを使用して破壊せよ!

ラストゾーンは、3段階に形態を変化させるアルファ・コアとの戦い。第1形態のアルファ・コアは、レーザーを反射し、コアの外周を回っている複数のガードボールは、バルカンを反射する。コアはバルカンでのみダメージを与えることができるが、ガードボールがこちらの攻撃をじゃまするので、まずはガードボールをレーザーで破壊(すべて破壊すると復活するので2～3個残しておくこと)する。あとは、残しておいたガードボールを破壊しないように、中心のコアにバルカンを打ち込んでいけばOK。

▼まずはレーザーでガードボールを破壊する





▲すべてのガードボールを破壊しないようにすること。

アルファ・コア第2形態●L1ボタンの使いどころがポイント!

第2形態のアルファ・コアは蛇形態で、まずはボディをしっぽから破壊していく。攻撃が当たりにくい首のあたりを破壊するには、L1ボタンを離して攻撃した方がいいだろう。頭部のコアは、やはりバルカンでしかダメージを与えられないので、攻撃を避けつつバルカンを打ち込むこと。



▲まずはボディの皮(?)を攻撃してはがしていく。

▼首のあたりはL1ボタンを離して攻撃する

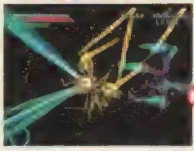




▲バルカンでコアへ攻撃しつつ、敵の攻撃を回避する

アルファ・コア第3形態●ワープ後のレーザー攻撃に注意すること!

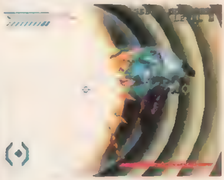
最終形態のアルファ・コアは妖精のような姿をしている。まず敵が動き出す前に、停止しながらロックオンレーザーで集中攻撃。誘導レーザーで攻撃してきたら、ブースト加速で距離をおいて一端離れること。敵がワープ後に放つレーザーは超強力なので、撃たれる前にヴァイパーブーストで回避だ。



▲開幕のチャンス。ロックオンレーザーで一気に攻撃

▼誘導レーザーを撃ち始めたら近寄るのは危険だ





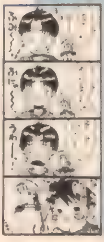
▲このレーザーを食らわないように注意すること!

全10の隠しゾーンの出現条件を一挙公開!!

このゲームには、メインとなるキャンペーンプレイの9ステージに加えて、10の隠しゾーンが存在する。それぞれの隠しゾーンは、キャンペーンプレイで特定の条件を満たすことにより、遊ぶことができるようになる。なお、U1ゾーン以外は、プレイ時間が12時間を超えると無条件で遊べるようになるぞ。

U1 ゾーン	U2 ゾーン	U3 ゾーン	U4 ゾーン	U5 ゾーン
難易度ハードで総合AP90以上獲得し、ノーコンティニュークリア	ゲームレベルはどれでも可。総合AP60以上獲得する	ゲームレベルはどれでも可。総合AP50以上獲得する	難易度ノーマルで総合AP90以上獲得し、ノーコンティニュークリアする	ゲームオーバー時の総合APが、60以上
U6 ゾーン	**U7 ゾーン**	**U8 ゾーン**	**U9 ゾーン**	**V5 ゾーン**
難易度ハードをクリアする	難易度ハードをノーコンティニューでクリアする	難易度ノーマルをクリアする	難易度ノーマルをノーコンティニューでクリアする	難易度はどれでも可。総合AP60以上獲得する





まんが・埼玉県　矢田梓さん

コンバットチョロQ

- ●発売日／99年2月25日●価格／¥5,800
- ●メーカー／タカラ
- ●ジャンル／ACT
- ●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT、4P対戦可

とにかく最強無敵のタンクを作りたいという人へ!!

従来の『チョロQ』シリーズとは違い、マシンを速くするのではなく強くしていくことが目的の『コンバットチョロQ』。とはいえ、最強のマシンを目指すという点では同じというわけで、ここではもっとも気になる、最強のタンクを育てるためのポイントを紹介していく。基本的にはアリーナでお金を貯めてタンクを強化し、十分にタンクを強化してから作戦を進めるのが効率的だ。そこで、ゲームをスタートしたらまず、難度と賞金額のバランスがいいアリーナのミドルクラス(攻略法は下記を参照)に挑もう。最初は敵の動きについていけるように、足回りを優先的に強化すること。この、アリーナ→作戦→新ショップ等でさらに強化…という流れが、最強タンクへの近道だ。



◀アリーナでは、壁沿いに敵を追い詰めると有利。

まずはアリーナ、そして作戦! 知って得するヒント集

ここでは、アリーナでの勝利に欠かせないテクニックと、タンクと装備をコンプリートするための秘けつを解説する。なにしろ、アリーナは正面から戦ってもほとんど勝利できないし、タンクや装備品は、特定のステージに隠された宝箱を見つけ出さなければ、コンプリートできない。以下を参考に、計画的な攻略を目指そう。

◉アリーナと作戦で役立つナイスなテクニックの数々

アリーナ・ミドルクラスでの敵の動きは単純なので、とても見切りやすい。戦闘が始まったら、まずまっすぐに直進しよう。そして、正面の柱の右側を通過したら、ここで一度敵を確認。敵は柱に向かって右側から姿を現すか、正面切ってこちらに向かってくるかのどちらかなので、簡単に攻撃できる。もう1つ使える技を紹介。方法はいたって簡単、動きの速い敵にミサイルを命中させる。すると、敵はその場で回転しながら宙に浮くので落ちてきたところを通常の砲塔で攻撃するのだ。これは作戦時にも使えるテクだぞ。



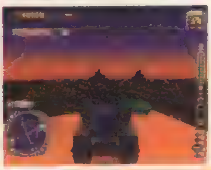
◀正面の柱の右で待っていれば敵が突っ込んでくる。狙い撃ちにしろ!

◉タンクと装備のコンプリートを目指すには?

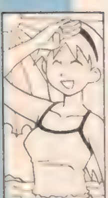


▲タンクをそろえるためにも、アリーナを勝ち抜いていこう。

ゲームを進めていくと、すべてのタンクと装備を集めたくなるのが人情というもの。コンプリートを目指すなら、まずアリーナモードを完全制覇しよう。このモードに出てくるすべての敵タンクが使えるようになる(残念ながら強化はできない)ぞ。ただし、それだけではコンプリートすることはできない。作戦を進めてパーツショップの商品を増やし、購入することで装備を充実させるのはもちろん、作戦内の宝箱から、敵として出てこないタンクや非売品の装備を入手しなければならないのだ。敵が強くて宝箱を集めている余裕がないなら、一度クリアして先の作戦へ進み、強くなってから取りに戻るのも手だぞ。



▶作戦中に宝箱を取る余裕がないなら、一度クリアしたあとに。



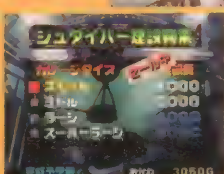
ガレージセールはボクらの味方!

資金には限りがあるので、やはりお金はタンクの改造を優先して、大金のかかるガレージの拡張は後回しにしてしまいがち。とはいえ、パーツが増えてくれば余分なパーツを保存しておくために、ガレージの拡張をしなければならなくなるはず。実は、一定の作戦をクリアするとガレージセールが行われ、期間中はガレージの価格が通常時の半額になる。なかなか手の出せない買い物だけに、半額はうれしい限り。これを覚えておけば、かなり格安でガレージを拡張できる。タンク改造とガレージ拡張の、同時進行が可能になるのだ。セールになるタイミングは下の表の作戦を含む3つの作戦をクリアしたとき。それらの作戦をクリアしたら、次の作戦に行く前にショップに寄ってみよう。



▲一番最初のセールは作戦6のあと。クリアしたらショップをチェック。

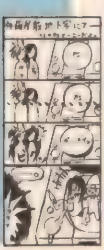
セールの時期
作戦6クリア後
作戦13クリア後
作戦19クリア後
作戦24クリア後
作戦30クリア後
作戦37クリア後
作戦43クリア後



◀セール中ならガレージの拡張も手が出る値段だ。

作戦で手に入る宝箱の中身一覧

番号	地 名	宝箱の中身
2	マインター森林	ルックス
3	チョロンポリ鉄道	ヘッツアー
5	チャントワープ港	3号突撃砲B型
7	オイポン飛行場	ソミュア
9	タンチョビ地下	中対空砲身
10	ドガスデン市	中対空砲塔
16	エルチョロロ平原	Z レーズング
18	チョロデンヌ森	高射砲車体
20	ランガマン基地	T34／85
21	トロメイン次元	臼砲身
22	ジークプリン線	SU122
26	ポムズゲート森林	グリレH
27	ヘリゴリラン鉄道	走行装置3
28	オカシーノ橋	T80U
31	アリエテン飛行場	ドリル車体
33	ドバチョブル地下	T走行装置3
34	ベロリン市	レインボー砲塔
38	グリドール港	甲羅車体
41	チョローブル海岸	SONOP 7
42	グラチョロニ丘陵	ツイスター砲身
44	バラランシェ基地	空力車体
45	チョロンネル諸島	レオパルド2改
47	セバストポイ要塞	G走行装置3



まんが 北海道 勧誘詩人さん

新時代劇アクション
羅刹の剣

- ●発売日／99年4月28日●価格／¥5,800
- ●メーカー／コナミ
- ●ジャンル／ACT
- ●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)

真のエンディングを迎えるための『羅刹の剣』徹底攻略!!

このゲームをクリアするのに重要な、チャンバラアクションのテクニックを伝授。「必殺技のコマンド入力に失敗して、攻撃のチャンスを逃してしまった」なんてことがよくある場合は、必殺技を単発で出そうとせずに、通常技にキャンセルをかけてから出すようにしよう。通常技が出ている間ならキャラの方向が確定しているため、必殺技が出やすくなるのだ。攻撃の隙をなくすためにも、この技は完全にマスターしておこう。

必勝 サイドステップ中の無敵を有効に活用せよ!

同じ方向に✚キーを素早く2回入力することで繰り出せるサイドステップ。このサイドステップ中は、敵の攻撃をまったく受け付けない"無敵状態"になる。ボス戦などではサイドステップを繰り返し、まず敵の攻撃を回避してから、その隙をついて攻撃しよう。




▶サイドステップを繰り返し…。



◀▲相手の攻撃を避け、戻りのモーションの隙を狙って連続斬りをたたき込もう。

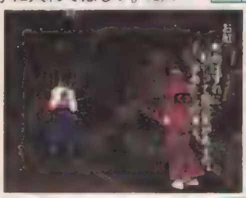
それぞれの条件を満たして最強の刀を手に入れろ!

小太郎編

小太郎の装備できる最強の刀「日本」は、斬れ味抜群の銘刀。この刀を装備すれば、小太郎の大振りで隙の多い攻撃も、素早く隙のないものに変化する。後半の戦闘もかなり楽になるので、右の条件を満たして必ず手に入れてほしい。①：まずは、2面の寺で「お紅」を護り、クリアすること。敵が接近してくる前に、こちらから攻撃を仕掛けて倒してしまえば、「お紅」を護りきることができるはずだ。②：4面で敵を300人以上倒すこと。できるだけひと斬りで複数の敵を倒すようにしよう。③：入手した「錆びた刀」を鍛冶屋「紅」に持ち込む。「お紅」が死んでいる場合は入れないぞ。

最強の刀「日本」を手に入れるには?

1	無明寺(2面)で「お紅」を護り、クリアする
2	4面で敵を300人以上倒し、「錆びた刀」を入手する
3	「錆びた刀」を鍛冶屋の「紅」に持ち込む



◀彼女が殺されてしまっては、すべてがパアに!!



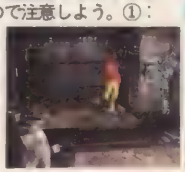
◀この刀なら、ほとんどの敵を簡単に倒せる!!

りん編

りんの装備する忍者刀の中でも、最高の斬れ味を誇る「落陽」。この刀を装備すると、りんの攻撃のスピードもさらに素早いものになるのだ。ちなみに、連続斬りを出すときのボタンを押すタイミングも速くなっているので注意しよう。①：まず、2面で広場から南の方向にある長屋の隠れ家を発見する。隠れ家で暗号を発見し、密書は寺の「燈籠」の中にあるということを知る。②：寺(6面)の燈籠から密書を入手する。寺にいく途中に出現する槍を持った敵と戦う場合は、飛び道具を使って倒すこと。③：密書を読むと、「落陽」は鍛冶屋の竜という人物が持っていることがわかる。鍛冶屋にいく途中に出現する敵にも注意しよう。

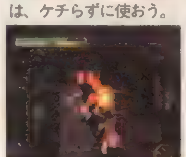
最強の刀「落陽」を手に入れるには?

1	隠れ家の暗号から「兜の密書」の隠し場所を知る
2	無明寺(6面)の燈籠から「兜の密書」を入手する
3	密書を読んで、鍛冶屋の「紅」にいく



▲ちなみに、暗号は解読しなくても先に進める。

▼飛び道具などの消耗品は、ケチらずに使おう。





▲「落陽」を装備すると、蹴りの威力もアップする。

隠しイベントで新コスチュームをGETせよ!

次から次へと登場する敵を斬り倒していくステージでは(小太郎は4面／りんは5面)、5分間で敵を倒した人数によって、そのあとのイベントが変化する。コスチューム変更イベントは、敵を200人以上倒して呉服屋にいけば発生する(りんは、広場中央で「金眼鏡」を入手してからいく)。ちなみに、イベントはそれぞれ200人以上、250人以上、300人以上の3パターンあるが、実は300人以上倒すとすべてのイベントを見ることができるのだ。

小太郎は…

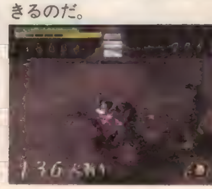
▶200人以上倒して、呉服屋の前にいき、敵に襲われている呉服屋の主人を助ければOK。



りんは……

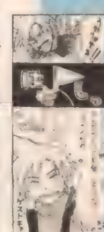
▶200人以上倒したあと、広場で「金眼鏡」を入手し、それを呉服屋の主人に渡せばOK。





◀とりあえず300人斬りを目指そう!!





まんが／福島県 渡辺勇太さん

—立体忍者活劇—
天誅 忍凱旋

●発売日/99年2月25日●価格/¥4,800
●メーカー/SME
●ジャンル/ACT
●対応周辺機器/MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

忍の技を極め、悪の輩に天誅を下せ!!

基本的な攻略は前作と同じだが、「忍凱旋」では、斬り殺した死体を発見された場合、敵の状態が「殺（色は青で周囲を警戒している状態）」になる。これによって、こちらが発見されやすくなり、忍術皆伝でのクリアが非常に難しくなるのだ。敵を殺す場合は、忍具の「しびれ団子」などを使い、人目のつかないところにおびき寄せて倒そう。



2人の主人公の特徴を知れ!

◉力丸



力丸の斬り技で有効なのが、✚キー右で斬ったあとに、素早く✚キー左で斬る「左右斬り」。最も隙が少ないので、ボス戦などには特に有効だ。また、「しゃがみ斬り」は相手を吹っ飛ばす効果をもっているので、ダウンを奪いたいときなどに使用するといいだろう。

◉彩女



彩女は、素早い連続斬りが有効。1発の威力は小さいが、□ボタンを連打しているだけで、最高5連続まで斬ることができる。また、新技である「後ろ斬り」（✚キー下、上+□ボタンで使用できる）は、力丸の「しゃがみ斬り」と同じように敵を吹っ飛ばす効果を持っているぞ。

追加された2つの新ステージを徹底攻略!

◉関所を越えろ!



▲吊り橋を渡らずに、下から川を渡っていこう。

最初の中ボスである女武者との斬り合いでは、間合いに注意して戦うこと。このステージは凹凸が激しい地形なので、うかつに行動するとすぐに敵に発見されてしまう。気配の表示を確認しつつ、しゃがみながら移動して敵に近づき、「必殺」で1人ずつ倒していこう。また、途中の吊り橋は敵に発見されやすいので、渡らずに下から川を渡り、山を登っていくルートのほうが安全。山を登るときにも敵には十分注意すること。さらに奥へ進むと、ボスが控えている門があるぞ。

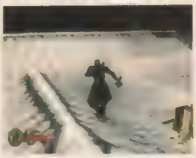
VSボス 忍具を活用せよ!

普段の隠密行動ではあまり使用しない「撒きびし」は、とても地味だがボス戦では絶大な効果を発揮する。ボス戦が始まったら、新アクションを使って180度方向転換（R1を押しながら⊗ボタン）をする。次に背後に「撒きびし」をまいて敵の方向を向き、敵が「撒きびし」を踏んだときを狙って、大技で大ダメージを与えよう。



▶普段使用しない地味な忍具でも、ボス戦では効果絶大なのだ。

◉悪の奉行を討伐せよ



▲屋根の上ならボスのいるところまで安全に移動可能。

このステージは、ステージ1と同じように屋根の上を移動していけば、安全かつ楽にクリアできるだろう。屋根の上にいれば、敵に気付かれることなく移動ができて、しかも簡単に「必殺」を狙うことができるぞ。まず、スタート地点から右上のところにある井戸（北東の位置）を目指し、中ボスと対決。中ボスは、正面からの攻撃に対してかなり強いので、忍具をうまく使って倒そう（詳しくは右を参照）。中ボス戦のあとは、ボスの待つ弓道場（井戸から西の位置）にいこう。

VSボス 攻撃のチャンスを作れ!

中ボスはガードが堅いので、正面からまともに斬り合っては不利な場合が多い。相手の攻撃をガードしたあと「手裏剣」を当てて（手裏剣はガードされない）、相手がのけぞっている隙に連続斬りをたたき込んで斬り倒そう。また、ボスは弓を使ってくるので、サイドステップで矢を避けて、ダメージを与えていくといいぞ。



▶ちなみに、キャラが力丸の場合はボス戦はなし。



必見!!『忍凱旋』のウラワザコマンド一挙公開!!

ここでは任務を遂行する上で知っていると必ず役に立つ、ウラワザを一挙公開する。これらのウラワザを知っていれば、体力が危なくなったときも怖くないし、隠し忍具をすべて出現させ、携帯できる忍具を増やし、「しびれ団子」をたくさん持っていけば、最高ランクの忍術皆伝の評価を得ることも簡単になるだろう。そんなものは不要というスーパープレイヤーも、とりあえず知っておくと便利。

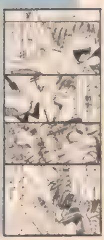


◀危なくなったら体力完全回復のウラワザを使おう。



▲携帯できる忍具を30個にすれば、ボス戦も楽勝！「癇癪玉」をガンガン使い、派手な斬殺プレイを楽しむこともできる

効果	コマンド
レイアウトセレクトを可能にする	任務選択画面で□を押しながらL1、R1、✚右、下、左、上
すべての言語を選択可能にする	言語選択画面で□を押しながらL1、R1、✚下、上、左、右
体力を全回復する	ポーズ画面でL1、R1、✚右、下、左、上
携帯できる忍具を30個にする	忍具選択画面で△を押しながらL1、R1、✚上、右、下、左
忍具のストックを増やす	忍具選択画面で△を押しながらL1、R1、✚上、下、右、左
すべてのステージを選択可能にする	任務選択画面で△を押しながらL1、R1、✚左、下、右、上
特殊忍具をすべて使用可能にする	忍具選択画面で□を押しながらL1、R1、✚左、下、右、上



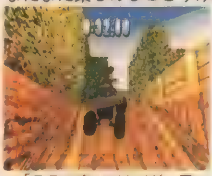
まんが／岡山県 藤沢Rさん

トゥームレイダー3

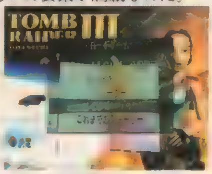
●発売日／98年3月4日●価格／¥6,800(CD2枚組)
●メーカー／エニックス
●ジャンル／A・AVG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)、AC(DS対応)

ララの動きに不可能なし？

手応え満点のゲーム内容が好評の『トゥーム3』。このページでは、マニュアルに載っていないアクションについて、いくつか解説していくぞ。ところで、このゲームに隠されているタイムアタックモード(写真・左)や、隠し面(写真・右)は知ってたかな？　写真を参考に探してみるといいぞ。このゲームを遊びつくしたキミにも、まだまだ楽しめることうけあいの要素が満載なのだ。



▲「ララの家」にはバギー用のコースも用意されている。



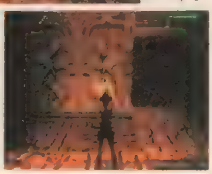
▲すべての面でシークレットを制覇すると、隠し面が。

◉動かせるブロックを探せ

押したり引いたりできるブロックを見つけるのも、攻略の大切なポイント。ここでは動かせるブロックを探し出すコツを解説するぞ。まず第一に、怪しいと思った場所は◯ボタンでしらみ潰しに調べてみること。動かせるブロックの前では、ララは写真・上のようなポーズをとるからだ。なお、動かせるブロック以外でも、何か意味があるオブジェの前ではそれなりの反応があるので注意してみよう。また、動かせるブロックは、銃の発射時に出る閃光の反射具合を手掛かりに、見つけ出すこともできる。



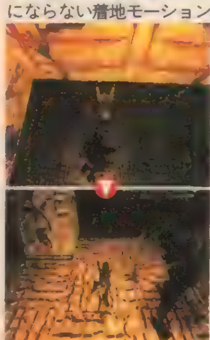
◀動かせるブロックの前で◯。こんなポーズを見せるぞ。



▶普通の壁とブロック(右手)では、閃光の反射具合も異なる。

◉着地モーションのキャンセル

高い場所から跳び下りると、ララは着地したときに、わずかな時間だけしゃがんだ状態で硬直してしまう(以下では、これを着地モーションと呼ぶ)。普段はあまり気にならない着地モーションだが、跳び下りてからすぐに動きたい場合(敵の回避や、トラップからの脱出など)には致命的なスキになることも。そんなときには、落下中から△ボタンを押し続け、着地と同時に前転につないでみよう。前転そのものは極めて短時間で終了するアクションなので、素早く次の行動に移れるぞ。覚えておこう。



◀下に敵が待ち構えている。△ボタンを押しながら跳び下りよう。

◀着地と同時に前転に移り、着地モーションをキャンセルできる。

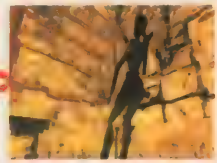
変則アクションを紹介

◉ハシゴからジャンプにつなぐ

初心者は、ララがハシゴを登り下りしているときには、ほかのアクションをまったく行えないものと思いがち。でも実は、ハシゴにつかまっているときでも、⊗ボタンを押せばその場所からジャンプすることができるのだ。また、ハシゴにつかまっているときから△ボタンを押し続けておき、⊗ボタンを押すと、ジャンプ中に反転を加えることも可能。背後のハシゴへ直接跳び移るなど、ゲームクリアに欠かせないアクションだ。ぜひその存在を頭に入れておこう。



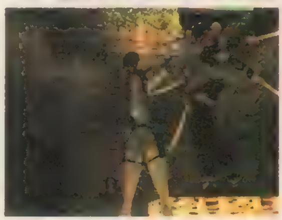
▲ハシゴにつかまっている状態で、⊗ボタンを押す。



▲壁を蹴るようにして、そのままジャンプに移れるのだ。

◉強敵を障害物でハメる

地形をうまく利用すれば、ボス級キャラの攻撃が届かない"安全地帯"を確保できるぞ。例えば、下の写真は障害物(生贄にされた男)が自分とカーリー像の間に来るようにボスを誘導したところで、障害物のおかげでカーリー像はララに近づくことも攻撃を当てることもできなくなっている。こういった地形の利用は、曲がり角の壁を使うなど、いろいろと応用が可能だぞ。



◀序盤の強敵、カーリー像を障害物でハメたところ。安全地帯から攻撃だ！

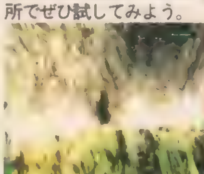
◉真下のフロアへダイレクトに飛び下り

最後に、特定の足場から、その真下の足場にダイレクトで着地するという、特殊な落下テクを伝授しよう。やり方は連続写真にあるとおりで、特定の足場からバックステップで跳び下り、タイミングよく◯ボタンを押せばOK(早すぎると、足場の端にぶら下がるだけになってしまう)。写真は2面にある、滝の中の足場で実演したものなので、同じ場所でぜひ試してみよう。





▲このタイミングで◯ボタンを入力する。



▲見事、真下の地形に着地できるぞ。こいつは便利だ！





まんが／京都府　レリィさん

トゥームレイダー3

FAVORITE DEAR
フェイバリットティア

●発売日 99年2月25日●価格 ¥5,800
●メーカー／NECインターチャネル
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器 MC(2ブロック)

12人の勇者たちそれぞれのメインエピソードを完全把握!!

プレイヤーが「天使」となって各地に散らばる勇者たちに指示を出していくこのゲーム。世界を闇に落とそうとする堕天使ガープとの戦いが物語のタテ糸ならば、それぞれの勇者たちの因縁を描いたイベントがヨコ糸だ。そして、これらのイベントによって勇者との絆が深まり、場合によっては恋愛イベントに発展する。下に記したのは、その勇者と仲良くしたいなら絶対に押さえておきたいイベントばかりだ。なお、基本的にこれらのイベントは、天使が勇者に同行していなければ発生しない。



▲一回で全イベントの確認は無理！

シーヴァス

■天使の絵

20ターン以降でシーヴァスがクヴァールに帰還し、このイベントが起こる。その後も3ターン以上同行していれば3回連続でイベントが展開する。3つとも70ターンを過ぎると起こらなくなるので注意しよう。

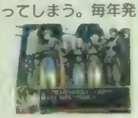
■シーヴァスの心

100ターン以降に発生する対アドラメレク戦をシーヴァスでクリアすると、彼は行方不明になる。妖精に「勇者探索」を命じれば発見できるが、このあと面会を拒否するとシーヴァスは消滅してしまう。気をつけよう。

レイヴ

■英霊祭(若い頃の思い出)

6月1週になるとレイヴはヴォーラスの英霊祭に参加するため、国に帰ってしまう。毎年発生するイベントだが、その内容は2回連続で展開する。



■とらわれの騎士

68ターン以降に発生する「地獄の騎士」のイベントでレイヴは敵に連れ去られてしまう(どの勇者で解決してもレイヴがさらわれる)。89ターン以降に、ほかの勇者で救出しよう。

グリフィン

■村の焼き討ち

35ターン以降に発生するこの戦闘イベントをクリアすると、50ターンまでの間にイタヴェルと出会うイベントが起きる。50ターン以降に、さらわれたイタヴェルをグリフィンで救い出せば恋愛イベントが発生。

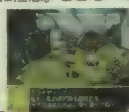
■記憶の森

イタヴェルと出会うか50ターン以降にクルメナの周辺を通れば、グリフィンが幼い頃を思い出す。ここに登場する「妹」がじつはティアなのだ。ティアと出会っていなければ、同じ森であと2回イベントが起きる。

フェリミ

■ミライヤ進軍

80ターン以降に発生する「ミライヤ進軍」のイベントで、フェリミの姉、デュミナス帝国皇妃ミライヤの背後に堕天使がいることが判明する。このあと、ミライヤとフェリミが直接対面し、その後110ターンまでに天使との会話イベント(「天使と2人きりで」)が発生するので、そのときの答えに注意。ここで「ミライヤを救えない」と答えると、フェリミは敵軍についてしまうぞ。



ディアン

■ディアンの怒り

以前行った治療の際、死んでしまった患者の母親に恋人を殺された経験を持つディアン。しかし村人はそんな彼を責め、村から追い出してしまう。たび重なる仕打ちに悩むディアン。彼の面会を受けて病に冒された村を救いに行ったあとで、ディアンとの会話イベントが起こるので、そこで彼に救いの手を差しのべよう。さもないとディアンは堕天使に引き込まれてしまうのだ。



ヤルル

■魔獣の襲撃(真実の序章)

まず、ヤルルは70ターンまでにスカウトしておかないと、以後消滅してしまうので注意！53ターン以降と70ターン以降に次々発生する戦闘イベントで、神獣ラッシュがヤルルの父を殺したことが判明する。

■いなくなったラッシュ

だまされたことを怒るヤルルはラッシュと別れてしまう。その後、悩むラッシュの様子を見てから「魔獣の襲撃3」をクリアするまでに天界のティタニアに会うと、ラッシュと話すことができるのだ。

リュドラル

■リュドラルの故郷

80ターンまでにリュドラルを勇者にして、デュミナス帝国内で彼に同行しよう。リュドラルと彼の育ての親のドラゴン、アウルが本当の親子のように話すイベントを見ることができる。3回連続で発生。

■魔竜の侵略

80ターン以降に出現するマキュラドラゴンとの戦闘がリュドラルを悩ませることになる。アウルの死や村人の冷たい態度に接したリュドラルと話すイベントは天使の性別によって会話の内容が変化するのだ。

フィアナ

■フィアナへの呪い

66ターン以前にクヴァール領内を同行していると、フィアナがシーヴァスにも関係のある教会の出身だとわかる。50ターンより前にこれをクリアしておけば、教会でフィアナの体に隠された秘密を話してもらえる。

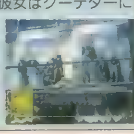
■倒れるフィアナ

60〜69ターンの間にフィアナから面会を受けると、その直後にフィアナが倒れるイベントが発生する。天使はこれをクヴァールの教会で知らされることになるが、このとき面会を拒否するとフィアナは死んでしまう。

アーシェ

■お忍び帰国

ファンガム王国の王女であるアーシェ(家出中)は、自分の国の建国祭にいっしょに行こうとプレイヤーを誘ってくる。85〜88ターンの間にアーシェの面会を受けると発生するこのイベントでは、必ずアーシェに同行して建国祭に行くようにしよう。そうしないと、1人で建国祭に行った彼女はクーデターに巻き込まれてしまい、彼女とは二度と会えなくなってしまうのだ。



ビーシア

■ビーシア恋の始まり

ビーシアが恋に落ちるこのイベントは、ビーシアを勇者にしてから18ターン以降の同行時に戦闘(ザコ戦でも可)で勝てば発生する。これは109ターン以降に発生する「武闘魔人との対決」までは発生可能なイベント。

■ビーシアの失恋

恋愛に一番縁遠い感じのビーシアだがミリアス(アーシェの元婚約者！)に恋心を抱き、ほほえましいイベントが続く。しかし、109ターン以降に発生する「武闘魔人との対決」の後で、ビーシアは失恋してしまう。

ナーサディア

■翼ある者たち

酒好きの踊り子ナーサディアは、はるか昔に堕天使との闘いに参加した勇者だった。そのときの恋人、ラスエルが堕天使として立ちはだかるこのイベントは、毎年10月から12月の間に全部で3回発生するぞ。

■真実の光

ナーサディアの信頼度が低い場合には、上の「翼ある者たち」のイベントをすべて見た後で彼女はラスエルに連れ去られてしまう。勇者探索で彼女を発見してから天国界のガブリエルに会うと、このイベントが起きる。

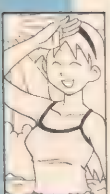
ティア

■シルフェとケンカ

ティアでボス戦を1回クリアすれば、彼女の親友、妖精シルフェに会える。しかし彼女は、ティアが勇者なのが気に入らないようで、27ターン以降でオムロンの野菜泥棒モンスターを倒した後に姿を消してしまう。

■さらわれた娘

まずは46ターン以降にクヴァール領内で発生する戦闘イベントをどの勇者でもいいのでクリアする。ここでティアは行方不明になり、68ターン以降にこのイベントをクリアするまで勇者として復活しない。





まんが／福岡県 リンチンチンさん

モンスターコンプリワールド

●発売日／99年5月27日●価格／¥5,800
●メーカー／アイディアファクトリー
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(4ブロック)、PS(6ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

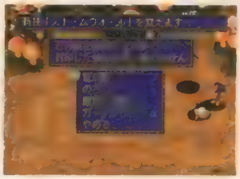
「最強のリーダー」を目指すための心得とおすすめダンジョンをチェック

CDから発見されるダンジョンを冒険したり、ダンジョンでモンスターを仲間にしてコレクションしたりなど、いろいろな楽しみが詰まっているこの「モンスターコンプリワールド」。ここではモンスターを育てる「リーダー」に欠かせない知識と、特定のCDから再生できるレアダンジョンの中から、特にオススメのものを解説！

「星石」を集めると紹介してもらえる古代ダンジョンのデータも大公開だ！

◉ 強いモンスターを育てるためには

強いモンスターを育てるポイントは、修得するモンコン技に気を配ること。戦闘中に使えるモンコン技は、モンスター1体につき4つまで。4つ覚えている状態で新技を得た場合は、すでに覚えている技の1つか、修得したての技を捨てる必要がある。そのため、モンスターの特徴を把握したうえでの技の取捨選択が重要になる。基本的には、コウゲキの数値が高いモンスターには物理攻撃、マリョクの数値が高いモンスターには魔法攻撃の技を覚えさせるといい。HP回復の効果も持つパラメータアップ技も1つは持たせよう。



▶捨てた技は二度と覚えられない。選択は慎重に。



◀後衛モンスターの支援効果も活用しよう。

◉ モンコンバトルのポイント

6対6のチーム同士で戦うモンコン大会のバトルでは、敵モンスターの特徴に合わせた的確な前衛、後衛の入れ換えや、後衛に立つモンスターの支援効果を踏まえた作戦など、戦略的要素が重要視される。もちろん、チームを構成する個々のモンスターのレベルも勝敗を左右するぞ。実質的に、バトルは前衛に立つモンスターの一騎打ちなので、敵の前衛にいるモンスターの属性を見て、有利に戦える属性のモンスターを前衛に出すのが基本だ。パーティのモンスターが持つ属性は、少しでも多彩なほうがいいぞ。

オススメダンジョン

ここで紹介するレアダンジョンは、すべてこのゲームの発売元である、アイディアファクトリー関係のCDから再生できるもの。それだけに、ダンジョンの構成、出現するモンスターともに豪華な内容だ。

CDタイトル	アーティストなど	ダンジョン名	種類	階数	出現モンスター
オアシスロード	アイディアファクトリー	ドラゴン氷河	赤	5	ドラパピー(C)、ドラパピー、カシュシリアス、ドラゴン、ドラゴン(C)
じいさん2度びっくり	アイディアファクトリー	じじいの秘密	赤	2	コダマ、コダマ(C)、ドラゴン(C)
スペクトラル　タワー	アイディアファクトリー	水竜降臨の海	海	2	コダマ(C)、ブラスグ(C)、ファラウェイ(C)、サタンシャーク(C)、ポセイドン(C)
スペクトラル　タワーII	アイディアファクトリー	金竜降臨湿原	沼(夏)	2	イヌパンダ、ドラパピー(C)、キラーブラック、ドラゴン(C)、ピンクレモネード
スペクトラル　フォース	アイディアファクトリー	炎竜降臨遺跡	塔	2	ホノオソルジャー、ボムナッポー(C)、キリングバット(C)、ケルベロス・F、ブラッドクイーン
スペクトラルフォース～アイラ降臨～	NECインターチャネル	白竜降臨の森	森(夏)	2	ピク(C)、チョリッパー、カラス、シェイムリス、ミーンファウル
スペクトラル　フォース2	アイディアファクトリー	黒竜降臨の洞	洞	2	ドレイク、タトールス(C)、ネオ・バスタード、バジリスク、ドラゴンゾンビ
スペクトラル　フォース2 オリジナルサウンドトラック	エージップミュージック	緑竜降臨の氷	氷	2	イエティ(C)、ドリリュー、フロストドラゴン、バフー(C)、ヴィライノース
スペクトラル　フォース2 オリジナルドラマ	エージップミュージック	理力の海	海	2	ピンクレモネード、ペン、ムーワ、オハナボウ(C)、タコカリン(C)
止まらないで	ウインズ	夢迷路	赤	12	ベビパンダ、ピカピカ、トゲトゲス、サイコスコープ(C)、タトト(C)



古代ダンジョン

ダンジョンギルドで古代のダンジョンを紹介してもらうには、ダンジョンのレベルに見合った数の「星石」を集める必要がある。リスト内の〝星石〟の数は、必要な星石の数を示しているぞ。

ダンジョン名	種類	階層	生息モンスター	ボスモンスター	星石	LV	解説
古代遺跡	塔	4	ミー、インプ、ヒヨコムシ、ヒーヒー	デーモン	5	10	古の遺跡のダンジョン
竜の祭壇	茸	5	キリングバット、ゴースト、ワイバーン、カシュシッアス、ドラパピー	ドラゴン	10	15	ドラゴンが住むダンジョン
悪心の森	森(冬)	6	ドクムイ、ゴーグ、アサシン、キラーブラック、テンコ	リザンガ・VX	15	20	悪の心に満ちた暗黒の森
地獄の沼地	沼(秋)	7	ドレイク、バク、バクーバ、リザガン、ケルベロス	ケルベロス・F	20	25	分かれ道のダンジョン
大冥宮	洞	8	ゾンミー、アッキー、コッツーナイト、デーモン、G・デーモン	ドラゴンゾンビ	25	30	冥界へ続くダンジョン
中央砂漠	砂	1	ゴースト、マミー、カラス、ムーワ、デスムーワ	バジリスク	30	35	広大な砂漠のダンジョン
精霊の海	海	9	チョキ、ポポス、ポベス、ミッドナイト、マリン	ダブルエックス	35	40	精霊界につながる海の迷宮
魔界の森	蛍	15	ブラッドクイーン、ケルベロス、G・デーモン、ドラゴン、デスムーワ	ナイトメア	40	45	魔界へ続くダンジョン

※表内で〝(C)〟のマークがついているモンスターは、通常とは色違いのものです。



まんが／岡山県　ヤマナツさん

RISING ZAN
-THE SAMURAI GUNMAN-

●発売日 99年3月25日●価格 ¥5,800
●ジャンル 3D・ACT
●メーカー ウエップシステム
●対応周辺機器 MC(1ブロック)、AC(DS対応)

ヒーローバッジを獲得するためのコツ&お得なウラワザを伝授

アメリカ西部を舞台に忍者や侍が登場するハチャメチャな世界観と、そう快感抜群のアクションがとっても楽しい『ライジングザン』。このゲームでは、各ステージのクリア時の成績が一定値以上だとヒーローバッジをもらえる。そこで、ここではバッジをGETするためのポイントを詳しく紹介！ さらに、とっておきのウラワザもまとめて公開するぞ。



効率よく敵を倒すためのテクニック

敵の攻撃を避けるのは、基本的にガードではなくサイドステップ。ガードに比べると防御面は弱いが、敵の攻撃を避けた上に攻撃に転じることができるという利点を持つ。また、必殺技を出す際に発生する無敵時間も重要。敵の攻撃に合わせて必殺技を出せば、敵の攻撃を受けずに攻めることができるのだ。これらのテクを利用し、敵をうまく倒していこう！



▲サイドステップで敵の背後に回り込み、速攻で倒せ。

ヒーローバッジをGETするための4つのポイント!!

POINT1● 刀と銃をバランスよく使え

ステージクリア後に表示される刀と銃の使用率は[100−(刀と銃の使用率の差)]で算出される。つまり、刀と銃をバランスよく使った方がポイントが高くなるのだ。片方の武器を集中して使うとマイナスポイントが大きくなってしまう。そうならないためにも刀と銃の使いどころを見極め、両方をバランスよく使おう。





▲◀高台にいる敵に対しては銃、ザコには刀など、2つの武器を使いわけよう。

POINT2● 最短時間&最少ダメージでクリア



◀迷わないようにマップを覚えよう

2つ目のポイントとなるのはクリアタイムと残り体力。できるだけ短い時間で、なおかつ最小限のダメージでクリアすればかなり多くのポイントを獲得できるぞ。何度もプレイして敵の出現位置やマップの構造を覚え、最速クリアを心がけること。余計な寄り道はせずに最短ルートを一気に駆け抜け、ボスも速攻で倒してしまおう。



▶ザコ敵は無視して時間を短縮すべし！

POINT3● SEXYポイントを稼げ

SEXYポイントを一番多く稼げるのは、5連コンボで敵を倒すこと。次は敵の飛び道具の弾き返し。敵の攻撃を弾く、弾いた攻撃で敵にダメージを与える、弾いた攻撃で敵を倒す、それぞれの行動をするごとにポイントが入る。また、ノーガード&ノーダメージで連続して(最大7回まで)敵にダメージを与えても、ポイントが入るぞ。

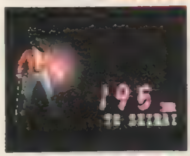


◀敵との間合いを考えてコンボを放て！



▶弾き返してポイントを稼ぎまくろう。

POINT4● 斬斬舞でポイントUP!



斬斬舞はもっとも多くのポイントを稼ぐ最大のチャンスだ。必殺技を繰り出すと、それに応じたポイントが加算されていくので、どんどん使っていこう。ただし、同じ必殺技を繰り返し使うと獲得ポイントが徐々に減ってしまうので注意。必殺技は全部で5種類あるので、順番をよく考え技をバンバン使っていくといいだろう。



▲▶全ボタン連打で時間を稼ぎ、必殺技を出して一気にポイントをGET！

3つのウラワザでゲームをもっと楽しく

其の一■初音でプレイ

ヒーローバッジを12個以上獲得すると、なんとサブキャラである「初音」でのプレイが可能になるぞ。上の攻略ポイントをもとに頑張ってヒーローバッジを獲得しよう。どうしても条件を満たすことができない人は、以下のコマンドを入力すると初音が使用可能になるので、ぜひ試してほしい。彼女の華麗なセクシィ忍法を堪能しよう。

●初音使用コマンド
タイトル画面で「PUSH START」が表示されている間に
【+キーの下+L1+R1】



▲初音は斬をはるかに凌ぐ実力を持っている。

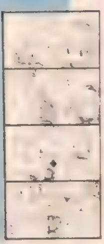
其の二■ハッスルでGO!

2つ目のウラワザは、常にハッスルタイムでプレイできる「ハッスルモード」だ。まず、難易度に関係なく全ステージをクリアして、そのデータをセーブする。そして、タイトル画面のステージセレクト時にL1+L2+R1+R2+Ⓒを押しながらスタートするとハッスルモードでプレイできるぞ。初音の使用条件を満たせない人は、これで再チャレンジ！

其の三■驚異のモードに挑戦

難易度「NORMAL」で全ステージをクリアし、そのデータをセーブすると、難易度「HARD」が追加される。さらに、このHARDモードをクリアすると、超激ムズ、「EXPERT」でのプレイが可能。全ステージをクリアした状態で、タイトル画面のステージセレクト中にL1+L2+R1+R2+Ⓐを押しながらスタートすると、「本気(マジ)モード」もプレイできるぞ。





まんが／東京都 とるとるさん

ヴァンピール 吸血鬼伝説

●発売日 99年3月4日●価格 ¥5,800●メーカー アートディンク●ジャンル SLG●対応周辺機器 MC(2ブロック)、PS(15ブロック)

『ローゼといっしょ♥』徹底攻略!

ポケステを使ってリアルタイムで楽しむ恋愛SLG「ローゼといっしょ♥」。ベストエンディングを見るのは、本編以上に難しいぞ。今回はこのゲームをプレイするための条件と、重要なイベントにスポットをあてて徹底攻略だ。



▲親密度を最高(80)にした状態でロンドンをクリアするのだ

まずはローゼをロンドンで捜す

「ローゼといっしょ♥」で遊ぶためには、本編のステージ3・ロンドンに登場する、ローゼとの親密度を最高値にしてクリアする必要がある。ローゼはロンドンの北西部、宿敵であるデュランの家のちょうど向かいに住んでいるぞ。親密度を上げる途中でデュランと戦闘にならないように注意しよう。また、彼女を仲間にした場合の能力値は【体力：40、筋力：50、魅力：99、モラル：67】。魅力が高いのが特徴だぞ。

POINT▶ロンドンクリア法

ロンドンはとにかく広いので配下を増やすのもひと苦労。ポイントとしては自分の家の周辺の住民だけを配下にしていくのが効率的なんだけど…基礎能力が低いので決戦のときに不安…。そこで朗報! フィリップの賭場に現れるジャック・ザ・リパー(マックス)という人物を仲間にするのだ。彼は名前のとおり、すべての能力値が最大(マックス)。オリバーに酒場で合い言葉を聞いて賭場に通えば出会えるぞ。

約束 APPOINT を守ってローゼと幸せに

ゲームは基本的に朝・昼・夕の1日3回、ローゼとの約束を守り「愛情値」を上げていくことが目的。愛情値を効率的に稼ぐには、朝ローゼに起こされるとき、彼女が呼んでから1分以内に起きること。これで3ポイントの愛情値が稼げるぞ。

重要イベント 手紙

1日目の最初に起こるイベント。ローゼに「手紙を出してきて」と頼まれる。このイベントを引き受け、ちゃんとこなしていないと5日目以降に発生するイベントが少なくなってしまうので注意しよう。もちろんベストエンディングへの道は遠くなるぞ。

必須イベント1 小鳥

3日目の午前中、ローゼに話しかけると傷ついた小鳥を拾うイベントが発生。これ以後、特に約束のない時間に彼女と話せば小鳥を看病することになる。小鳥は5日目にはいなくなるのでそれまでに計5回看病することがこのイベントを成功させる条件だ。

必須イベント2 絵

4日目に発生するこのイベントは、ローゼの絵のモデルをするという内容。また、このイベントも前述の小鳥と同様に、とくに約束のない時間を狙って話しかけることで進めることができる。こちらも計5回モデルになることが成功の条件。

ベストエンディング条件

ベストエンディングを見るための条件は以下のとおり。約束イベントを23種以上クリアしていること、7日目の最後で愛情値が25以上であることの2つ。約束イベントは全部で33種あるが、1プレイでこなせるのは最高21種。つまり、複数回プレイをして、上記の条件を満たしていればOKだ。

élan エラン

●発売日 99年4月1日●価格 ¥4,800●メーカー ビスコ●ジャンル SLG●対応周辺機器 MC(1ブロック)

全イベントの発生条件を公開!!

各キャラとのベストエンディングを迎えるための条件は2つ。1つは探査隊のメンバーに選ばれること。もう1つは各キャラのイベントをすべて見ることだ。各キャラにはそれぞれ6つのイベントが用意されている。以下の表で必要な条件をまとめているので、これを参考にお目当てのキャラとのベストエンディングを迎えよう!



◀共同トレーニングで能力アップ!

エイジ

イベント名	親密度	好感度	場所名
友達	LV1	普通以上	室内運動場
勝負	LV2	興味あり以上	なし
イヤな夢	LV3	興味あり以上	なし
コンピュータミス	LV4	好意以上	なし
心配ごと	LV5	好意以上	なし
流れ星	LV6	好意以上	室内運動場

ヨウ

イベント名	親密度	好感度	場所名
ナンパ師	LV1	普通以上	筋力鍛錬場
シャワーだ!	LV2	興味あり以上	なし
君ってイイヤツ?	LV3	興味あり以上	なし
記事!	LV4	好意以上	なし
怒り	LV5	好意以上	なし
信頼	LV6	好意以上	筋力鍛錬場

カイリ

イベント名	親密度	好感度	場所名
有名人?	LV1	普通以上	資料室
研究熱心	LV2	興味あり以上	なし
カビ発生!	LV3	興味あり以上	なし
忘れ物	LV4	好意以上	なし
カイリが雑談!	LV5	好意以上	なし
君にあえて良かった	LV6	好意以上	資料室

アマネ

イベント名	親密度	好感度	場所名
種と夢	LV1	普通以上	整備室
甘く見るなよ!	LV2	興味あり以上	なし
気付くことが大切	LV3	興味あり以上	なし
大切な事	LV4	好意以上	なし
幸せの種	LV5	好意以上	なし
日に向かう花	LV6	好意以上	整備室

ナツノ

イベント名	親密度	好感度	場所名
チャキチャキお姉さん	LV1	普通以上	格納庫
意外な素顔	LV2	興味あり以上	なし
彼女の手	LV3	興味あり以上	なし
妹	LV4	好意以上	なし
ありがとう	LV5	好意以上	なし
安らげる場所	LV6	好意以上	格納庫

トモエ

イベント名	親密度	好感度	場所名
ケンカを目撃	LV1	普通以上	研究室
倒れる	LV2	興味あり以上	なし
ペンダント	LV3	興味あり以上	なし
激昂	LV4	好意以上	なし
能力、直感力	LV5	好意以上	なし
勇気	LV6	好意以上	研究室

リコ

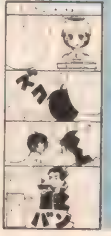
イベント名	親密度	好感度	場所名
近よらないで!	LV1	普通以上	航行演習場
こわいもの?	LV2	興味あり以上	なし
リコの本音	LV3	興味あり以上	なし
父のコネ?	LV4	好意以上	なし
エラン候補者として	LV5	好意以上	なし
信頼の価値	LV6	好意以上	航行演習場

カナメ

イベント名	親密度	好感度	場所名
おひさしぶりね	LV1	普通以上	加重力室
やきもち1停電	LV2	興味あり以上	なし
怒っちゃイヤ	LV3	興味あり以上	なし
わたしのチカラ	LV4	好意以上	なし
やきもち2自覚	LV5	好意以上	なし
ずっと一緒に	LV6	好意以上	加重力室

※場所名なしのイベントは、どの場所でも発生するイベントです。





まんが 熊本県 くさのたまさん

おみせde店主

●発売日／99年4月8日●価格／¥5,800●メーカー　テクノソフト●ジャンル／RPG●MC(2ブロック)、PS(1ブロック)

入手困難な職業カードの入手方法公開

いろいろな職に就き資金を調達、それを元手に空き地にお店を建て、街を作り上げる新機軸のRPG『おみせde店主』。今回は、職に就くために必要な職業カードのうち、とくに入手困難な４つのカードの入手イベントチャートを紹介するぞ！

運転手

2軒目の店を建てると主人公の街に現われる女の子と防具屋のカード入手後に会話
▼
ダムラ村のケーキ屋近くのおばあさんと会話
▼
ダムラ鉱山の機械周辺にいる親方と会話
▼
ダムラ鉱山の機械周辺にいる作業員と会話
▼
ダムラ海岸にいるアンディーと会話
▼
ダムラ鉱山の機械周辺にいる親方と会話
▼
ダムラ海岸にいる若者と会話
▼
ダムラの森の立て札の近くにいる男の子と会話
▼
ダムラ村の服屋近くにいるおばさんと会話
▼
ダムラ山の山頂にいるアンディーと会話
▼
ダムラ鉱山の機械周辺にいる親方と会話
▼
鉱山の機械を操作する(右レバーを上げる、左レバーを下げる)
▼
ダムラ鉱山の小屋周辺にいる作業員と会話
▼
鉱山の機械を操作(真ん中のレバーを上げる)

ツアーガイド

アスピルの街の広場にいる女の子と商品を売ったあとに会話
▼
ノスリッジ村の文房具屋周辺にいる若者と商品を売ったあとに会話
▼
北の海岸にいるおばあさんと会話
▼
バルンの森の男の子と会話、「アクアエルバ」入手
▼
アスピルの街の屋敷周辺にいるジュリアンと会話、依頼を受ける
▼
街外れの空き地で盗賊団を倒し宝箱を調べる、「機械のかたまり」入手
▼
アスピルの街の服屋周辺にいるラダンに「機械のかたまり」を渡す
▼
(いったん画面を出る)
▼
アスピルの街の服屋近くにある家にいるラダンと会話
▼
アスピルの街の屋敷周辺にいるジュリアンと会話

[illegible]

アスピルの街の広場にいる水色の服を着たお姉さんと商品を売ったあとに会話
▼
ノスリッジ村の木こりの店の近くにある家にいる老人と会話
▼
ノスリッジ村の広場にいるククル(橙色の服を着た男の子)と商品を売ったあとに会話。選択肢で“強い”を選ぶ
▼
ノスリッジ村の広場の右隣のマップにいるおばあさんと会話、選択肢て“それでも行く”を選び「火の剣」を入手する。
▼
北風山にいる白いドラゴンを倒す

[illegible]行員

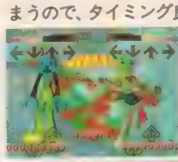
ピエロの店を建てると現われる男の子と商品を売ったあとに会話。「光の剣」入手
▼
ホリカナ平原にいるおじいさんと商品を売ったあとに会話
▼
樹海のドラゴンを倒す(下奥、左奥、右奥の順で泉と一緒に1日ごと移動する)
▼
10日に樹海の泉を調べる。「長寿の酒」入手
▼
ホリカナ平原のセーブポイント周辺にいるお姉さんと会話

ダンス ダンス レボリューション

●発売日／99年4月10日●価格／¥5,800●メーカー／コナミ●ジャンル／ETC●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、専用コントローラ

隠し要素の出現条件を一挙公開!!

『DDR』のルールはいたって簡単。リズムに合わせて画面下から流れてくる矢印のステップパターン(以下：SP)が、画面上部のステップゾーンに来たときに“流れてくる矢印と同じ方向のボタンを踏む”だけ。ただし、ミスをするとダンスゲージが下がり、0になると曲の途中でもゲームオーバーになってしまうので、タイミング良く踏み続けていくことが大切だ。ここでは、このゲームがさらに楽しくなるウラワザを公開！　自分のダンスに磨きをかけたい人は必見のものばかりだぞ。



隠しキャラコマンド

キャラクター	コマンド
ロボット(1P) ウサギ(2P)	メニュー画面で✚キーの左を押しながら、◎ボタンでスタート
輪っか♂(1P) 輪っか♀(2P)	メニュー画面で✚キーの右を押しながら、◎ボタンでスタート

4つの隠しモードの出現コマンド

モード	コマンド	内容
MIRROR	←·→·←·→·←·→·←·→	ミラーモード：矢印のステップパターンの上下左右が反転(↑は↓になり、←は→になる)して流れてくる
DOUBLE	↑·↑·↓·↓·←·→·←·→	ダブルモード：1Pと2P、2つのコントローラを使って1人でプレイできる。ちなみにダンスゲージは1つ
ANOTHER	↑·↑·↓·↓·↑·↑·↓·↓	アナザーモード：ベーシックよりもステップパターンが多く、難易度が高くなっている
MANIAC	←·←·→·→·←·←·→·→	マニアックモード：アナザーよりもさらにステップパターンが多く、「DDR」で最も難易度の高いモード

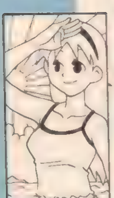
エディットの出現条件

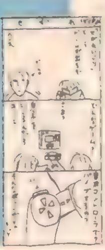
アーケード版「DDR 2nd MIX／LINK VERSION(以下：～LINK)」にメモリーカードを差し込んで、どのモードでもいいからクリアする。または、PS版「DDR」で500曲クリアする



隠し曲の出現条件

「MAKE A JAM」	「BOYS」	「I believe in miracles」	「PARANOiA KCET」	「PARANOiA MAX」
PS版のオリジナル曲で、出現条件はノーマルモードを10回クリアする(プレイレベルはどれでもOK)こと。比較的簡単に出現させることができる?	アーケード版「～LINK」にメモリーカードを差し込んで、この曲をクリアするとPS版で出現。または、PS版「DDR」の曲を600曲クリアすることでも出現する	アーケード版「～LINK」にメモリーカードを差し込んで、この曲をクリアするとPS版で出現。または、PS版「DDR」の曲を700曲クリアすることでも出現する	アーケード版「～LINK」にメモリーカードを差し込んで、この曲をクリアするとPS版で出現。または、PS版「DDR」のハードモードを100回クリアすると出現	アーケード版「～LINK」にメモリーカードを差し込んで、この曲をクリアするとPS版で出現。または、PS版「DDR」のハードモードを500回クリアすると出現





まんが／兵庫県　もやしさん

チョコボ レーシング
～幻界へのロード～

●発売日／99年3月18日●価格／¥5,800●メーカー／スクウェア●ジャンル／RCG●MC(1ブロック)、AC(DS対応)

隠しキャラの出現条件を公開!!

魔石やアビリティによる駆け引きが熱いこのゲーム。ストーリーモードの「走り」が100点満点で評価され、その得点によって自分だけのキャラが作成できるキャラエディットも特徴だ。今回はそんなストーリーモードの秘密に迫る！

◉ストーリーモードのクリア回数が決め手！

実はこのゲームには9体の隠しキャラが存在する。バハムートやスコール、クラウドなど『FF』シリーズの人気キャラから、『パラサイト・イヴ』に登場したAya(のパトカー)まで、おなじみのキャラが多数登場するのだ。使用時の能力特性も各キャラごとにさまざまで、特にインビンシブルの直線スピードは他を圧倒する速さ。タイムアタックにチャレンジするなら無視できないスーパーマシンなのだ。以下にその出現条件と使用方法をまとめてあるのでチェックしてほしい。クリア回数とキャラ選択画面での入力コマンドがポイントなのだ。

隠しキャラクターの出現条件

キャラ名	条件	入力コマンド
バハムート	ストーリーモードを1回クリアする	なし
スコール	ストーリーモードを2回クリアし、キャラエディット後FF8サーキットで勝利する	なし
シドタンク	ストーリーモードを3回クリアする	スコールにカーソルを合わせてL1+◎
ムンバ	ストーリーモードを4回クリアする	スコールにカーソルを合わせてL2+◎
クラウド	ストーリーモードを5回クリアする	スコールにカーソルを合わせてR1+◎
サボテンダー	ストーリーモードを6回クリアする	スコールにカーソルを合わせてR2+◎
Aya	ストーリーモードを7回クリアする	スコールにカーソルを合わせてL1+L2+◎
初代チョコボ	ストーリーモードを8回クリアする	スコールにカーソルを合わせてR1+R2+◎
飛空艇インビンシブル	ストーリーモードを9回クリアする	スコールにカーソルを合わせてL1+R1+◎

100点満点を狙うには？

ストーリーモードをクリアしたときに表示される点数は、走行時のさまざまなデータをもとに算出されている。しかし、なんといっても重要なのはクリアタイムだ。下の表のタイムよりも短いタイムでクリアすれば、確実に100点をとることができるぞ。このタイムを目標にテクニックを磨き、タイムアタックに励もう(第9話「幻界」のみ、基準タイムはヒミツとなっている)。なお、途中でリトライを行うと、一定のポイントが減点されるので注意すること。

ステージ名	タイム
第1話:シドのテストコース	73秒
第2話:モーグリフォレスト	78秒
第3話:巨人の遺跡	87秒
第4話:ミスリル鉱山	88秒
第5話:黒の館	114秒
第6話:ミシディア空中庭園	114秒
第7話:ハングリーランド	159秒
第8話:グルグ火山	159秒
第9話:幻界	?

ナース物語

●発売日／99年4月15日●価格／¥5,800●メーカー／毎日コミュニケーションズ●ジャンル／AVG●MC(1ブロック)

エンディング達成のポイント

病院という魅力的(?)な舞台で恋愛ストーリーが描かれる『ナース物語』。今回は、お目当てのキャラとのエンディングを見るためのアドバイスをお届けするぞ。まずチェックしてほしいのは左の表。各キャラの出現確率がもっとも高い場所を時間ごとにまとめたものだ。表中のキャラの略称は、遊＝遊菜、め＝めだか、サ＝サキ、香＝香織、美＝美希、た＝たかみ、泉＝泉美となっている。



▲女の子の性格をよく考えて慎重に選択肢を選ぼう。

出現場所一覧

曜日	時間	出現場所 101号室	待合室	センター	中庭	ロータリー	売店	診察室
月曜日	朝	ー	サ	め	ー	ー	泉	美
	昼	ー	め	サ	ー	ー	泉	ー
	夜	た	ー	香	ー	遊、サ	泉	美
	消灯	た	ー	ー	ー	香	ー	ー
火曜日	朝	ー	ー	遊	ー	香	泉	美
	昼	ー	ー	サ	め	ー	泉	ー
	夜	ー	め	ー	ー	ー	泉	美
	消灯	た	ー	ー	ー	香、め	ー	ー
水曜日	朝	ー	香	遊	ー	ー	泉	美
	昼	ー	遊	香	ー	ー	泉	ー
	夜	ー	ー	ー	ー	め	泉	美
	消灯	た	ー	遊、め	ー	ー	ー	ー
木曜日	朝	ー	サ	め	ー	ー	泉	美
	昼	ー	め	サ	ー	ー	泉	ー
	夜	た	ー	香	ー	遊	泉	美
	消灯	た	ー	ー	ー	ー	ー	ー
金曜日	朝	ー	ー	遊	ー	香	泉	美
	昼	ー	ー	サ	め	ー	泉	ー
	夜	ー	め	ー	ー	ー	泉	美
	消灯	た	ー	ー	ー	香、め	ー	ー
土曜日	朝	ー	香	遊	ー	ー	泉	美
	昼	ー	遊	香	ー	ー	泉	ー
	夜	ー	ー	ー	ー	め	泉	美
	消灯	た	ー	遊、め	ー	ー	ー	ー
日曜日	朝	ー	ー	サ	ー	ー	泉	美
	昼	ー	ー	遊	ー	ー	泉	ー
	夜	ー	ー	香	ー	ー	泉	美
	消灯	た	ー	め、サ	ー	ー	ー	ー



▲選択肢を1つ間違えただけで、そのキャラのエンディングが見れなくなることもある。

POINT1◉イベント発生の法則

各キャラにはエンディングを見るための条件となるイベントがいくつかある。しかも、これらのイベントには「①を見ないと②が発生しない」というように、順番に見ていかなければならないものもあるのだ。お目当てのキャラとは毎日欠かさずに会って、イベントの発生を確認することが重要だぞ。また、イベント中でどの選択肢を選んだかも、次のイベントの発生条件になることがあるので注意。

POINT2◉バンゴーズでお金稼ぎ

女の子の好感度を上げるにはデートが有効。さらに、そのときにプレゼントを贈れば一気に好感度を上げることができるぞ。そのためにも、毎週行われるバンゴーズのくじを買って、お金を稼ごう。バンゴーズは毎週、月曜日と木曜日の朝に結果が発表される。当たり番号は発表日に決まるので、前日にセーブして、当たるまで何度もやり直せば、簡単にお金を稼ぐことができるのだ。



▲配当金がもっとも多い9番のくじを買って、当たるまで何度もやり直そう。





まんが／長崎県 アルプス伝説さん

バストアムーブ2 〜ダンス天国MIX〜

●発売日／99年4月15日●価格／¥5,800●メーカー／エニックス●ジャンル／ACT●MC(1ブロック)

隠しキャラ8体の使用条件!!

ノリノリのダンスが楽しい『バスト2』。このゲームでは、最初から使える10体のキャラクターに加え、なんと8体もの隠しキャラが用意されているのだ。今回はその隠しキャラをプレイヤーキャラとして使用するための条件を公開しよう。

気になる4キャラの出現条件を公開

コロンボ
ショーティーの頭に乗っているコロンボは、ショーティーを使用して1Pモードをクリアすると、プレイヤーキャラとして使用できるようになる。前作と異なるオリジナルダンスを踊ってくれるぞ。

チッチ&サリー
謎のダンシングコンビ、チッチ&サリーを使用するには、カポエラを使って1Pモードをクリアすれば OK。カポエラと同じく、息の合ったコンビネーションダンスを披露してくれるのだ。

ロボZ-GOLD
ボスキャラとして登場するロボZ-GOLD。この巨大ロボは、最初から使える10キャラのうち、6キャラを使ってクリアすれば使用できるようになるぞ。ほかのキャラと同サイズなのが残念。

パンダー
真の最終ボスであるパンダー。コイツを使用するためには、メインキャラ10体とロボZ-GOLDを合わせた計11体で1Pモードをクリアすることが必要だ。その妙なダンスは要チェックだぞ。

特別な4キャラの出現条件を公開

マックロード
まずはステージ1の対戦相手がコメットになっているマップで、上の分岐を進んでクリア。その後同じマップを進んで(ステージ5にマックロードが出現)、そのままクリアすれば使用可能になる。

スシボーイ
ステージ1の対戦相手がキティーNのマップで、上の分岐を進んでクリア。その後同じマップを進んで(ステージ5にスシボーイが出現)、そのままクリアすればスシボーイが使用できるようになる。

マイケル土居
ステージ1の対戦相手がヒロくんのマップで、上の分岐を進んでクリア。その後同じマップを進んで(ステージ5にマイケル土居が出現)、そのままクリアすればマイケル土居が使用可能になる。

ハッスルコング
ステージ1の対戦相手がストライクのマップで、上の分岐を進んでクリア。その後同じマップを進んで(ステージ5にハッスルコングが出現)、そのままクリアすれば使用可能になるぞ。

ステージ分岐がポイント

この『バスト2』では、対戦相手や順番が異なる4種類のマップが用意されており、プレイヤーの腕にあわせてステージが分岐していく(右の表を参照)。この4種類のマップは隠しキャラの出現条件に大きくかかわっているので、全キャラ出現を目指すときには、特にステージ1の対戦相手に注意してプレイするようにしよう。

上の分岐ルートへ行くための条件

1	分岐するまでのステージで、画面の下部に表示されているブロックを1回以上そろえる
2	分岐するまでのすべてのステージで規定スコアを満たし、フィーバータイムを発生させる

ポップンミュージック

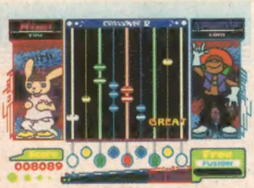
●発売日／99年2月25日●価格／¥4,800●メーカー／コナミ●ジャンル／ETC●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、特製コントローラ

ポップでファンクな隠し曲の出現条件を大公開!

画面上部から流れてくるリズムパターン(以下：RP)が、下の赤いラインに重なったときに対応したボタンを押す。基本は『ビートマニア』と同じでも、使うボタンが9個もあるので、RPがドォーッと滝のように流れてくるとパニックになってしまうだろう。そんなときは、まずトレーニングでCOMの模範演奏を聞いてリズムを覚え、次にRPのパターンを把握していくといいぞ。

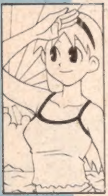
ADVICE◉黄、青は上段。白、緑、赤は下段

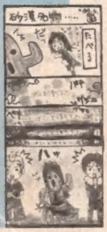
ボタンが9個もあるので、自分ではRPに対応したボタンを押したつもりでも、違うボタンを押していた……なんてことも多いハズ。そんなときは、黄、青色のRPに対応しているボタンは上段で、白、緑、赤色のRPに対応しているボタンは下段、と考えると覚えやすいぞ。特製コントローラでプレイする場合は特にボタン配置を覚えて、下を見ないでプレイできるようになるまで練習しよう。



◀はじめはできなくても当然。これに慣れておけば、大抵の曲はクリアできるようになるぞ。

ライバルキャラ&曲名	出現条件
さなえちゃん BONUS TRACK すれちがう二人	ステージ1か2で、ヒット結果の1ケタ目の数字がゾロ目か、573、375になったときにステージ3に出現する。
レイヴガール RAVE e-motion	ステージ1で「J-テクノ」、ステージ2で「ダンス」を選択して、両ステージの"GREAT"数の割合が全体の85%以上で出現。
プリティー J-POP Life	ステージ1で「ポップス」、ステージ2で「ディスコクィーン」か「レゲエ」か「ダンス」をクリアする。
ボウイ TECHNO '80 Water Melon Woman	ステージ1か2で「J-テクノ」を選択して、メーターぎりぎりでクリアする。
シルヴェスター FUSION CROSSOVER 12	プレイヤーキャラクターをバンブー(ディスコキングのライバルキャラクター)にしてプレイすれば、ステージ3に出現する。
ハマノフ CLASSIC Chaos Age	ステージ1で「ファンタジー」、ステージ2で「ラテン」を選択してクリアするとステージ3で出現する。
ウンババ AFRICA Can te sad I 2119	ステージ1で「ラップ」を選択してクリア。次にステージ2で「レゲエ」を選択し、クリアすることができればステージ3で出現する。





まんが／大分県 英桃さん

電撃Play Station

はじめて物語11

まんが／岩瀬さとみ



不況の日本。でもPSの未来は明るい!! 攻略Stationの未来はもっと明るい!!

この付録も今回でVol.11。気持ちを新たにVol.20に向けてがんばらなくちゃ。でも、世の中の流れは、ホントに早いなあ。Vol.20のころには『ドラクエ』でも『10』くらいまで出てるだろうし、『FF』なんか『15』くらいまで行っちゃっているかもなあ。これからも攻略ステーションは優良ソフトをガンガン攻略してがんばります。



電撃プレイステーション8/13・27合併号第1付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.11

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3